动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！

TWO DIMENSIONS MANIA 二次元狂热

女郎花月

92

光盘定价 25

本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售

封面故事
『山海战记』


4GB DVD光盘


1 全新闪卡形式"3D立体纹路"
舰娘 夏季限定 水着 立绘 闪卡
时雨改二


2 Re:zero
文库本尺寸
PVC存档点书签3枚


3 天朝原创同人海报x2
『少女与战车』海报x1
『熊巫女』海报x1


4 阿尔托莉雅蓝Saber全身纸模

初音MIKU痛车&赛车娘
专访半次元人气coser yizumi和泉

从黑马到新王者的『恋姬无双』
片桐雏太&日阴影次的BaseSon之路（下）

一家人最要紧是齐齐整整
『Fate/Grand Order』英灵全扫描V

在恐怖题材上超常发挥的前萌系大厂？
MOONSTONE继续致郁之路的『サクラノモリ ドリーマーズ』

明日之盛，昨日之俗
国产架空历史萌系手游『山海战记』专题

四月番要放弃带脑子看
『迷家』、『羁绊者』冈田磨里本季药番解读

与其闭门舔刀，不如出门巡礼
审神者也可以圣地巡礼的"御朱印巡游"

虐身虐心，虐虐更健康
『RE：从零开始的异世界生活』简评

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！

TWO DIMENSIONS MANIC

92.5

二次元狂热





本期封面作者：曾我诚
本期封底作者：Aya

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：稗田
编辑：如月千华、小黑、LSR
美术：塔里、小茧、三白

微博：http://weibo.com/2dmania
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
小黑：http://weibo.com/u/1841529455
信箱：jediliao@163.com
2dmacg@sina.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~

腾讯动漫 首席网络合作媒体
sina 新浪动漫

合作同人社团







*标◎的内容收录在光盘中
请对照观看



欢迎光临二次元狂热官方旗舰店
选购“二次元狂热出品”产品

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com 或 2dmacg@sina.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，给我们留言



随着4月番的完结，不知是五月病延迟发作还是暑假综合症提前到来，躁动的气息渐渐平复，编辑部的诸位在梅雨气息的六月里乖乖吃土。

然而看着E3之后想买的东西一大堆、手办补款日临近、沉迷碧蓝不能自拔、steam上又开始了暑假促销……日元汇率还随着英国脱欧公投的逆转节节攀高……

河蟹子信用卡大危机！



93期封面封底作者：栗子（澪時幻想）
出自《离别》折凳工作室X萌萌安卓出品

[寄语选登]

应界耀 男 学生 江苏 1044868179@qq.com

我要毕业了，想学做动漫，不知河蟹子有没有什么好的建议（比如学校啊，专业啊……）。还有每次跑老远去买书实在有些麻烦，可以在年初或年末就买下一年全刊的办法吗？

：少年你这个想法很有前途，所以还是跟河蟹子来学做菜吧！

不过要认真说的话，现在二次元产业相关职业已经细分很精确了，究竟是想要从事漫画？动画？游戏？所以只说想学做“动漫”的话没法给出很明确的建议哟。先从参加同人社团开始接触实务如何呢？

又及，虽然全年订阅现在有些赶不上，但是我们淘宝店已经做了暑期家里蹲服务，连续三期包邮，也可以直接在淘宝上订购下半年的哟。

名天 女 准大学生

我知道有点突兀，但我认可你

：哦……哦！好的，那么我也认可你吧！（心声：霸道总裁！野生的霸道总裁出现了！！！河蟹子的少女心扑通扑通的跳啊！>/////<

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满200元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身2WT高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！



二次元狂热周边购买

[编辑部安利屋]



『イエステディを歌って』（昨日之歌）

作者：冬目景

『羊之歌』后冬目景长达18年的漫长连载作品（然而总数也只有11卷）。故事以主人公鱼住陆生与其单恋对象森之目榀子和被单恋者野中晴为中心，逐步蔓延到围绕三人的各个社会关系人物，依靠“不平凡”的日常叙事有条不紊地推进着人与人的联系变化。相比『羊』，作品中沉郁氛围的塑造不再依靠人物之间略显病态的关系来维持，而更多将重点放在“普通人”相互交织的纠葛感情所爆发的情感张力上，让我们在阅读过程中，也不自觉被这些人、这些生活所吸引，并自然期盼着那终将到来的结局，“他（们）与她（们）又会走向何方”。

仅仅只是像这样如同真实的人的现实生活，独具韵味的平淡气息，或许才更能够打动人心吧。



古落



『地球の放課後』（地球下课后）

作者：吉富昭仁

水手服！泳装！暑假！

最近迎合时节，捡起了这部说不上很老，但也有些年头里的漫画复习了一下。一如封面所展示的，主要内容就是人类不断消失的末世背景下，主角一行四人夹杂绅士福利，看似轻松的日常生活。水没都市、植物繁茂的无人旧街道、以及渐渐披露出的黑幕……都深深的吸引着读者沉浸其中。作者在用简单线条绘制少女极富清爽感的青春体态上有着相当程度的造诣。个人认为该作不管是从剧情上，还是画面上成就度都很高，唯一的遗憾就是6卷本完结实在是有些教人意犹未尽。

又及，吉富昭仁老师发表的其他作品中有很高的百合度，推荐该属性爱好者可以找来尝试品鉴一二。



稗田

zola 略 男 刚毕业不知道有没有大学上的透明 广东东莞

内容很丰富，赠品很良心，就是海报可以是当季新番的话就好了

从 74 期开始一直追到 91 期才第一次写回函……挺不好意思的……其实本来准备一直默默关注 2DM 没想过写回函的

嗯……还有就是想在有生之年问一下……听说河蟹子是萝莉……真的吗？

：永…永远 17 岁哟…（斜眼……其实是合法萝莉！【天之音：不好好继承从远古留下来的设定可不行哟】

关于回函还请不要感到不好意思～无论是默默关注还是写回函来交流，河蟹子都非常感激的。顺便，祝考学顺利！即使如果没有考上理想大学的话，就看赤松健老师那部著名的温泉旅馆复读生漫画励志一下再来过吧！

甘雨艳 女 学生 QQ 1417638861 湖北

第一次看二次元狂热，第一次写回函，感觉二次元狂热内容丰富，插图精美，我一定会继续追下去的

：为什么会变成这样呢……有了第一次看二次元狂热的新读者，又看到读者写了回函。两件快乐事情重合在一起。而这两份快乐，又给我带来更多的快乐。得到的，本该是像梦境一般幸福的时间……但是，为什么，看到回函的瞬间就突然白学了起来……

张敏 男 准大一 QQ 734646686 浙江台州

因为高考我好久都没看 2DM 了，现在高考完了终于可以好好的浪了 233

：放浪 boy 哟～浪过了之后可要抓紧时间好好体验充实的大学生活呀，

（话说是不是该推荐淘宝店做个高考期间补刊包了……

小生

小生是第一次对刊物进行电子回函，就把第一次交给了 2DM，连我自己都感觉到十分重视，贵刊上有那么多让人热血澎湃的 Galgame，在学校看着心里直痒痒，如今脱离苦海，回归大自然，自然是要进行"报复性"的娱乐的，可是我看着手中几十本 2DM，其中游戏那么多，尽然无从下手，作为伟大的河蟹子 sama，能不能教教我怎样才能玩到这些游戏呢？

小生无以回报，若不嫌弃，也可以身相许的说（捂嘴）。

嗯，就此搁键盘了。

2016 年 6 月 16 日 11:24:21　By　小生

：=A= 意外的收到了自从改电子版回函之后久违的正式信件格式回函……河蟹子刚看到的一瞬间甚至有些恍惚。Galgame 面临选择困难的话，要不要先买本 Galgame 年鉴看一看打分呢？（安利脸……不过说正经的，河蟹子这边面临选择困难时，一般方法是……先挑占硬盘空间小的……身为严重仓鼠病患者，硬盘总是满满的。

话说……回归大自然是什么情况……稍微有点在意。

宅收藏

贞子 & 伽椰子化 Hello Kitty 纪念周边

出品：SANRIO　　价格：未定

为了纪念恐怖电影『贞子 vs 伽椰子』上映，电影方与 Hello Kitty 合作推出了纪念周边商品。其中 Hello Kitty 负责 COS 贞子，而伽椰子则由 Kitty 妹妹 Mimmy White 来饰演。此次发售的周边有 7 种，皆为注重实用性的生活用品，而每个周边名称如“就算是诅咒之家也能收到”、“附身一次就再也不会离开！”、“无论是诅咒还是工作都一起干掉！”，结合恐怖角色自身的代表性元素而成的 Kitty 式蠢萌风格台词也让人忍俊不禁。

自行车手初音 Figma

出品：GoodSmile　价格：7222 日元

又是一款全新的 GoodSmile Racing 系列手办，该系列的初音 MIKU 可谓个个都是精品。除了惹眼的高度还原公路车，此款 Figma 最大的优点便是用来摆出骑行姿势，高度可动的关节。重要关节依旧采用了软质材料来确保固定造型，配合台座可以摆出几乎所有骑行姿势。表情有帅气脸和微笑两种，MIKU 绿色头发的可动范围也能完美表现出破风骑行的感觉。果然元气和运动最适合 MIKU 了，Figma 预定明年 1 月发售。









哥斯拉怪兽记者会集体谢罪场景扭蛋塑料小人

出品：BANDAI　价格：300 日元

这次不仅是野野村议员，以哥斯拉为首的东宝系怪兽们也要面对记者见面会集体谢罪？此次财团B公布的这款“奇葩”扭蛋，最大特点便是让如哥斯拉、机械哥斯拉、王者基多拉等经典怪兽如同犯了错不得不接受媒体质询的政治家一样，呆萌的表情和身姿萌点十足，看到这种场景相信市民们也发火不起来吧。能够想出如此创意，真得佩服设计师的脑洞了。正品于2016年6月下旬发售。





少女与战车芬兰琴魔同款康特勒琴

出品：world style　价格：47876 日元

『少女战车剧场版』中登场的芬兰学校一边弹琴一边开坦克狂飙的场面想必让所有人都印象深刻。这件商品便是乐器原型的康特勒琴。各种细小零部件严格按照传统的芬兰竖琴工艺逐一还原打造，原木材质勾勒出古朴气息的造型，弹奏音色充分演绎出北欧地域性音乐的悠扬动人，用来回忆剧场版名场景也是不错的选择。现已好评发售中。

乔巴和式小点心

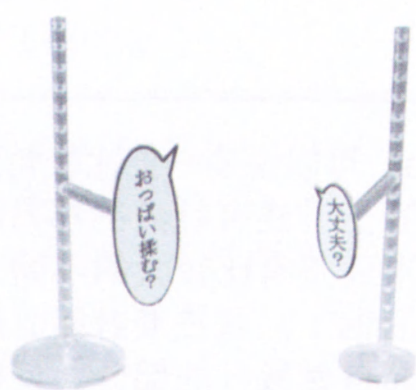
出品：BANDAI　价格：250 日元

这款造型点心总共推出了两款，一款是以『航海王』中的乔巴造型为原型，另一款是以即将于7月23日在日本上映的剧场版动画『ONE PIECE GOLD』中乔巴的特别服饰造型为原型而制作出来的，精致的手工还原出原作角色可爱形象。两款均为大众向的巧克力口味，无论光赏性抑或实用性（吃？）都相当不错。









“欧派来否”手办用气泡对话框立板

出品：Insight　价格：980 日元

11 区点错科技树系列。创意上是用于搭配手办使用的对话框气泡，更真实地还原人物鲜活个性，但不知为何台词却是莫名的……绅士。两个透明塑料立板高度为 215mm，除了手办外也可搭配日常用品营造戏剧性效果，已经预感到日推的玩梗风潮了。不过，其实单看这两个立板却感觉莫名呆萌……2016 年 8 月发售预定。







喷火龙可动人偶玩具

出品：BANDAI　价格：7020 日元

S.H.Figuarts 系列下的一款新晋商品，精灵宝可梦中高人气角色老喷隆重登场。此次公布的这款玩具不但继承了系列一如既往的高可玩性，同时结合角色特征附加了 5 款火焰特效模型配件，协助不同姿势营造出喷火龙不同强势气场。更有 TV 动画中出现的经典必杀技“地球上投”特效模件，搭配专用台座浑然一体的画面感便是满满的童年记忆。预定 2016 年 11 月发售。

■文 /windchaos ■责编 / 稗田 ■美编 / 塔里

LoveLive!SunShine!!

LoveLive!SunShine!!

Staff:	**Cast:**
原案：公野樱子	高海千歌：伊波杏树
监督：酒井和男	樱内梨子：逢田梨香子
角色设计：室田雄平	松浦果南：诹访七香
系列构成：花田十辉	黑泽黛雅：小宫有纱
音乐：加藤达也	渡边曜：齐藤朱夏
动画制作：SUNRISE	津岛善子：小林爱香
	国木田花丸：高槻加奈子
	小原鞠莉：铃木爱奈
	黑泽露比：降幡爱

『LoveLive!』在经历了剧场版的“完结”以及三次元的“Final Live”之后，可以说LoveLive!一期的故事也已经暂告一个段落。尽管μ's九人的活动会随着时间的推移逐渐减少，然而μ'usic Forever!『LoveLive!』的精神如同剧场版动画的结尾一样，将会由更多的学园偶像们传承下去。

SunShine!!的企划以及新的“水团”自从去年公布至今，在1年多的时间里关注度可谓稳步攀升。不仅已加入手游的豪华套餐，单曲销量更是不断刷新纪录。此番动画化时间节点可谓水到渠成。从公布的宣传PV以μ's的『START:DASH!!』作为开场来看，动画充满了传承的意味。高海千歌因为憧憬μ's而成为学园偶像的设定想必可以让众多肥皂团*粉丝 无缝转换为水团粉。

动画制作阵容方面监督从京极尚彦换成了前作负责分镜的酒井和男，人物原案与人设依旧分别是公野樱子和室田雄平，有这两位在可谓是LL的面子和里子都没换。脚本方面是经历了舰娘炎上的花田十辉，回到熟悉的LL，花田是否能够再次证明自己？无论怎样，不管你看不看，7月肯定要被话题霸权水团刷屏。

＊编注：因 μ's 与日本某肥皂品牌同名，在推特上该品牌还曾借机营销。





Rewrite

Rewrite

Staff:	**Cast:**
原作：Key、VisualArt's	天王寺瑚太朗：森田成一
监督、系列构成：天冲	神户小鸟：斋藤千和
脚本协力：田中ロミオ、魁	凤千早：篠宫沙弥
脚本：あおしまたかし、高桥龙也	千里朱音：喜多村英梨
角色原案：樋上いたる	中津静流：铃木惠子
角色设计：野中正幸	此花露西娅：朝树里沙
音乐：折戸伸治、井内舞子、细井聡司、水月陵、麻枝准	篝：花泽香菜
动画制作：8bit	

作为Key社的第9部作品，『Rewrite』可以说是一部比较特殊的作品，由樋上大妈企划并请来了田中罗密欧与龙骑士07还有社内的都乃河勇人共同创作的这个剧本，与之前“大魔王”麻枝准还是有比较大的不同，而之后大魔王反过来受到罗密欧的剧本影响就都是后话了。麻枝准封笔时期的这部作品与以往作品最大的不同在于加入了许多超自然战斗的部分，使得作品的整体风格除了泣之外更多了份燃。

此番动画化8bit与监督天冲、脚本高桥龙也的组合一看就是『灰色的果实』动画版的阵容。尽管请来了田中罗密欧与Key社内的魁负责剧本协力，但按照天冲在“灰色”系列动画化中的尿性以及目前公布的一些情报来看，『Rewrite』的动画应该会有比较大的剧情上的删改。此外，动画版的人设对于看惯了樋上大妈CG的人来说总觉得有些不太习惯。反正不管怎么样，Key社作品动画化总有键子买单的。



剑风传奇

剑风传奇

Staff:	Cast:
原作：三浦建太郎	凯兹：岩永洋昭
监督：板垣伸	格里菲斯：樱井孝宏
系列构成：深见真	派克：水原薰
角色设计：阿部恒	法尔纳塞：日笠阳子
动画制作：GEMBA、millepensee	伊斯多洛：下野紘

三浦健太郎自1989年开始连载的奇幻漫画『剑风传奇』，因其独特而厚重的世界观以及充满魄力与暴力的战斗在全世界范围内深受广大动漫爱好者的好评。之前“黄金时代篇”剧场版三部曲可谓又黄又暴力，而这次TV版也是在1997年之后系列的第二次TV动画化。

这次的TV动画制作交由2012年才新近成立的动画公司LIDENFILMS，不过从前后两个宣传PV中3D水准的劣化来看，实在让人为这次的TV动画水准捏一把汗。监督板垣伸的实力只能说是中规中矩履历上并没有什么特别出彩的作品，而系列构成中出现了深见真的名字不知剧本是否又会被他写成充满中二的气息。

从已经公布的宣传PV来看，抛开刚改编成剧场版三部曲的“黄金时代篇”，粉丝猜测这回TV版很有可能是断罪篇。顺带一提在本届E3中公布了『剑风传奇』无双游戏化的消息，不知道有生之年三浦健太郎能不能填完『剑风传奇』这个万年巨坑。突然想起同期还有另一部史诗级的巨坑『亚尔斯兰战记』……

弹丸论破3 –The End of–希望之峰学园

弹丸论破3 –The End of– 希望之峰学园

Staff:	Cast:
原作：Spike	黑白熊：TARAKO
总监督：岸诚二	黑白美：贵家堂子
系列构成：海法纪光、东出佑一郎、三轮清宗、小太刀右京	天愿和夫：柴田秀胜
角色设计：森田和明、アミサキリョウコ	终里赤音：朴璐美
角色原案：小松崎类	
动画制作：Lerche	

在展开新舞台的『弹丸论破V3』游戏发售之前，对现有系列作品进行收束的完结篇动画倒是先来了，而且一来就是两部。『绝望篇』与『未来篇』都放在7月同时开播，这样两条线路分步展开的联动开播方式也是TV动画史上绝无仅有的，只能说Spike实在是太会玩。

其中『绝望篇』为“人类史上最大最恶性的绝望性事件”发生之前的故事，讲述77期本科生也就是游戏2代主角们过去的故事；而『未来篇』则是78期本科生也就是1代主角苗木诚等一行人，在“人类史上最大最恶性的绝望性事件”之后为了复兴这充满绝望的世界而组成“未来机关”却被黑白熊监禁的故事。时间线是不是有点乱？按1代、绝望篇、2代、未来篇的顺序补应该就没什么问题了。

两部动画的总监督都是岸诚二，风格应该会非常接近动画的前作，保持岸诚二一贯的浮夸演出。而在系列构成中我们能看到海法纪光、东出佑一郎这些在Galgame剧本界熟悉的剧本家的名字，上一次这几个剧本家凑一起应该是『学园孤岛』，也难怪这群人搞了个两部同时开播那么会玩。如果觉得太混乱的话建议还是等完结后按笔者写的顺序来补吧。▲



■提供 / 山海计划 ■责编 / 炭烧岩渣、稗田 ■美编 / 塔里

娘化、神话式的东方幻想、还有游戏

Feminization、Mythical、Far east fantasy and ZengWoCheng collection
—SHANHAI project

山海战记

引言

历史人物娘化，并不是什么新鲜的玩法。上到家喻户晓的 FATE 系列，下到坊间巷尾的英雄战姬，这种反刻板的角色塑造方式无论对作者还是玩家来说都是早已习以为常。但当这样一群人物同时呈现在一个幻想风格的华夏神话里，我们惊人的发现，这个东西，好像有那么点意思……

山海战记，很容易让人联想到东方 project。他们都饱含着一片土地、一个民族的古老信仰、文化。这种独特的口感提供了一个极为宽广的架空世界——女娲补天所用的五彩石上残留的人类，通过灵能科技建立起了自己的幻想乡；人类、羲和、烛龙、夜明、蓬莱围绕着不周展开了三次神战，而女娲为了保护子民抛弃了人格成为了概念神……要说的话，这简直可以套用进任何一个幻想风 JRPG 里。有时候我们希望自己厚重的华夏神话中也能诞生些有趣的东西，笔者不敢说山海战记做到了，但这是一个令人鼓舞的尝试，至少他在仙侠和古风之外，摸索着中式幻想的新道路。而当现实世界的角色被召唤到山海世界中，史实和架空历史间的碰撞又使得这种新鲜感变的更加生动激烈。

特色

与世面上的大部分社交游戏不同，山海战记中并没有大量的角色供玩家收集。相反的，每个英雄角色都拥有精细的人物设定、大量的个人剧情、以及好感度事件等众多元素供玩家发掘。采用着重于个体角色塑造的，第三世代 Social Game 的游戏风格。与第一世代的『神击的巴哈姆特』或『偶像大师灰姑娘』等强调打工刷体力的作品不同，山海战记在风格上更偏向于『战斗少女高校』及



『Princess Connect』，以情感移入、美少女观察、故事交流为核心，提供不需投入大量时间金钱成本也可享用的、轻便的娱乐内容。玩家在游戏中可以与自己的喜欢的角色通过 ADV 形式进行互动，而随着羁绊加深，角色亦会逐渐向玩家敞开心扉，揭露自己不为人知的一面。由堀江由衣、佐仓绫音、种田梨沙、山新、zeta、新月冰冰、C 小调等多位声优带来的双语音实力演出，再配合上萱我诚、真名、Krenz、TID 等几十位中外画师的美术呈现，赋予了每位英雄独具一格的







魅力与个性——他们不但是游戏中强大的战斗力，更是玩家冒险过程中随伴左右的重要搭档。

游戏性

山海战记的另一大魅力，亦在于其优秀的游戏性。尤其是将塔防和角色养成这两种看似冲突的游戏模式所进行的巧妙融合。

虽说在日本，“萌系塔防”是一个再常见不过的类型——前有屹立不倒的『千年战争』，后有风口浪尖的『城姬 Quest』、『真剑少女』。但在国内，这还是一个相对新鲜的概念。

作为一款路径系塔防游戏，『山海战记』与『Kingdom Rush』相似，强调策略性的火力搭配和防线布控。游戏中的四种初级防御塔不但可以进化出截然不同的分支，每一种分支更是能掌握数个效果各异的技能，以应对不同的局面：同时拥有分裂攻击和秒杀效果的仙女塔；结合了布置炸弹和时光倒流技能的司幽塔；兵士防御力低下却拥有死亡复仇技能的陆吾塔等……游戏中的每一种防御塔既拥有自己鲜明的个性，又可以根据进化路线的区别以及技能的选择而发挥出完全不



同的功效。玩家则需要根据怪物的特点、护甲类型及战场形势进行考量，搭配出最行之有效的战术组合。

而在通用的防御塔之外，玩家还可以在战场上召唤旅途中邂逅的英雄单位。英雄不但能通过奥义和独有技能左右场上战局，更可以通过更换携带的灵符获得独特的辅助效果，以应对不同种类的怪物。如何根据关卡选择英雄及灵符，又如何参照英雄的属性特点搭配防御塔，多种战术资源的分散配给以及彼此间相辅相成的化学效应，也使得游戏



的自由度和策略性变的复杂有趣。

总体上来说，这是一款题材独到，平衡感突出，可玩性不错的游戏。一方面通过数值上的精确调整，实现了塔防游戏高浓度的策略要素，另一方面又通过引入养成模式，确保塔防苦手的轻度玩家也能按照自己的步调慢慢推进游戏。游戏中自带的扫荡等功能与分段化的短小关卡，大幅减少了玩家肝游戏的时间成本。而其他包括取消充值 VIP，定期发放氪金道具、免费召唤、保底抽卡等等针玩家的补贴，也使得无氪金玩家能够充分享受游戏的乐趣。目前游戏仍有众多卫星环绕空中，新角色也在持续追加中，至于在接下来的新版本中又会为玩家带来哪些更多的惊喜，我们拭目以待。▲



手游 MOBILEGAME

说起来大家拿到这期杂志的时候，『精灵宝可梦 GO』应该已经上架，相信这个时候全世界的训练师们都拿着手机满大街的抓比卡丘了。尽管到截稿为止在天朝的网络环境下能否正常进行还不得而知，不过新出的手环也让小风我产生想要买的冲动了。没想到那么快就迎来了任天堂游戏的手游化，不知何时能在手机上玩到马里奥和塞尔达。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 三白

最后的终止符：没有终焉的螺旋物语

游戏原名：ラストピリオド

－終わりなき螺旋の物語－

游戏平台：iOS/Android

开发厂商：Happy Elements K.K

游戏类型：冒险养成

收费方式：道具收费

官网下载：http://lastperiod.happyelements.co.jp/

MOBILEGAME


iOS


Android







开发过『梅露可物语』、『梦幻偶像祭』的日本手游厂商乐元素，相信对于手游玩家来说并不陌生。而这回乐元素的 RPG 新作『最后的终止符』游戏事先登录就已经突破了 35W 人，也可以看出大家对于乐元素新作之期待。

『最后的终止符』最大的玩点就在于依旧保持了乐元素充满萌系的画风，尽管游戏玩法突破不多，光可爱风格的角色、幻想风格的世界观、以及新加入的换装系统，就值得玩家进行尝试了。还是先从游戏的玩法说起，游戏是很标准的育成－刷本－育成这样的节奏，不过在『最后的终止符』中战斗系统还是有一些特色，以至于玩家在刷刷刷的过程中不会太过无聊。

尽管游戏采用了回合制 RPG 的战斗方式，左上角敌我战斗顺序排列看上去十分本格，让人想起了一代经典 RPG『格兰蒂亚』，而充满节奏感的战斗又增添了不少趣味。玩家在按下攻击按钮后配合屏幕中出现的瞄准镜再次按下攻击按钮，如果按键时机正确的话即可发动 COMBO，COMBO 越高攻击力的加成也越高，同时也影响到会心一击的几率。有趣的是被敌人攻击时玩家也可以通过按键时机进行防御，防御完美的话不但会降低受到的伤害，同时也可以使自己的 COMBO 不被打断。这样的战斗设定让笔者想到了当年玩 PS 经典游戏『龙骑士传说』时那严格判定受到的心理阴影。

好在『最终的终止符』在攻击时按键时机的判定还算相当宽松，当然防御时就靠熟能生巧掌握敌方攻击节奏了。毕竟这是一款手游，马 XX 不是说过不想课金的话怎么能变强（逃）。除了普通攻击外每个角色都有必杀技以及战斗中还有各种加成的能量球，总体来说战斗还是有一定的乐趣的，掌握好节奏的话低等级打败高级敌人也绝非不可能。

游戏的育成与每天更替的各种素材经验本与大多数手游并无二致，需要注意的是『最终的终止符』中角色分为角色等级和技能等级，升级需要相应的狗粮而非大多数手游中可以直接吃低级卡牌。游戏中另一个有趣的地方就在于角色的“换装系统”，尽管说并非每个角色都可以换装，不过换装能换的要素还真是多。从帽子、领带、服饰、背包等各要素都可以换，而且变化后的角色形象会直接出现在战斗当中。就算无课玩家也可以从各种任务中获得角色的服装，使得玩家的每个角色都与别的玩家显得与众不同。

作为一款非常传统的手游 RPG，乐元素出品的『最终的终止符』可以说画风好看，同时玩法也有一定乐趣，如果最近没有能刷的游戏的话可以尝试一下。



兰空 VOEZ

游戏原名： VOEZ
游戏平台： iOS/Android
开发厂商： Rayark International Limited
游戏类型： 音乐游戏
收费方式： 道具收费
官网下载： http://www.rayark.com/g/voez/

MOBILEGAME


iOS


Android



由于个人喜好似乎在这个版块经常介绍一些音游，当大家已经习惯了『LoveLive!』式氪金抽卡的音游之后，再来玩一下雷亚出品的『兰空 VOEZ』就会觉得难能可贵。

说起雷亚 Rayark 这个公司大家可能有些陌生，但说起『古树旋律 Deemo』、『Cytus』这些经典的音游，可能大家就会反应过来了。

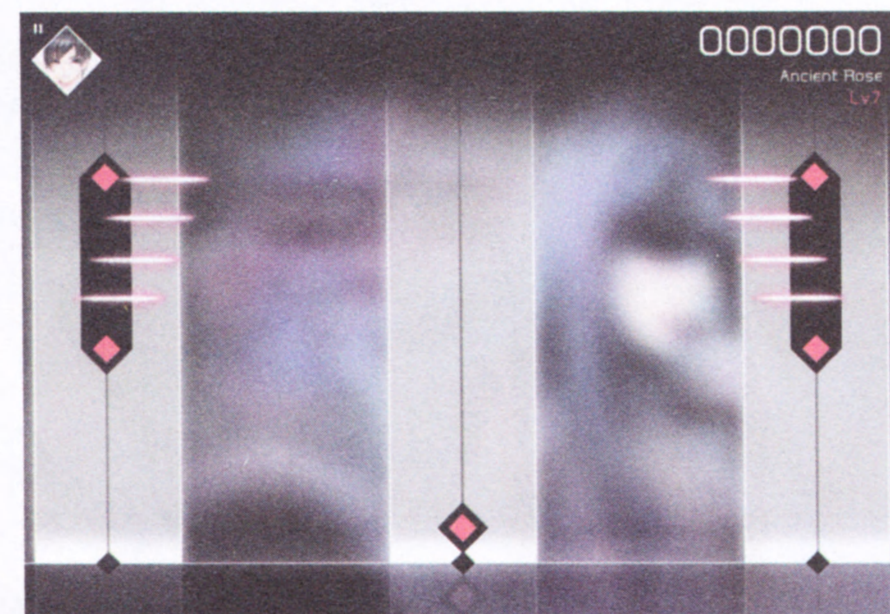


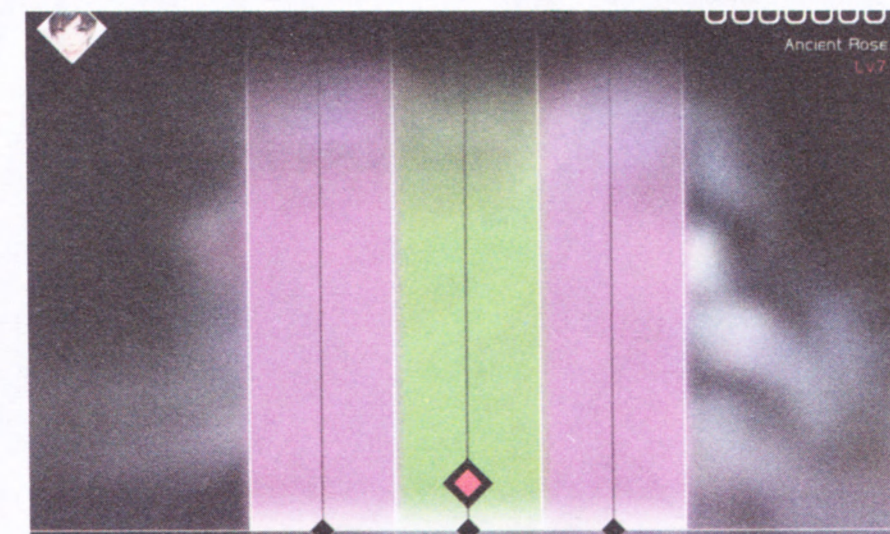
这次的『兰空 VOEZ』可以说是雷亚睽违 2 年的手游新作（笔者最近还在刷 PSV『Deemo』白金），音游部分的玩法依旧逼格很高，不过这次雷亚可是打出了“青春音乐故事”的招牌以吸引更多年轻的玩家。

在『古树旋律』的黑白键盘风格之后，『VOEZ』换成了炫酷的电子风格，同时曲目也从前作的钢琴曲变成更多是电子曲，同时也让人觉得游戏的难度也变高了不少。音游部分的基本玩法就是下落式的键盘类型音游，最下面按键区为一直线，炫酷的部分在于按键区会闪光并左右移动，好似晚上发光的音乐喷泉又宛若酒吧里调酒师的魔术手。



游戏的故事讲述了台湾 6 名年轻人组成乐队的故事，日记模式下可以了解到每个人的心路历程，而兰空这个架空的城镇的原型是台湾的宜兰。游戏中音乐的解锁需要获得钥匙，钥匙除了游戏内能获得少许外更多需要购买。总体来说『VOEZ』是一款非常炫酷的音游，音游爱好者不容错过。





昭和菓子屋物语 2

清凉夏日，最后给大家来介绍一款放置类的游戏。『昭和菓子屋物语 2』是 GAGEX 旗下的放置类游戏第二作，游戏讲述了一位老奶奶经营菓子屋的故事，其充满昭和气息以及人文情怀的风格迅速就突破了 100W 的下载量。





作为一款放置类游戏游戏中可以收集的要素可真不少，客人、贩卖屋、回忆、信件、扭蛋听起来就很丰富。其中玩家需要收集金币购买各种设施升级菓子屋以便能够有更多种类的进货，而不同进货种类的商品能吸引到不同的客人，客人出现时间还按照不同的星期有所区别。收集了一定的客人之后就会获得各式各样的贩卖物，全都是昭和时期的小玩意如果是 80 后的玩家的话一定会充满回忆。

游戏原名： 昭和駄菓子屋物語 2
游戏平台： iOS/Android
开发厂商： GAGEX
游戏类型： 经营模拟
收费方式： 免费
官网下载： http://www.gagex.co.jp/

MOBILEGAME


iOS


Android



每天不同的转蛋更能获得各种稀奇古怪的东西，最后老奶奶远方的儿子孙子之间的书信内容更是充满了温馨的气息，字里行间大写的一个亲情。

作为一款不可多得的放置类游戏精品，每次一打开『昭和菓子屋物语 2』就似乎让人穿越回那个昭和的年代。▲

スキとスキとでサンカク恋愛

INFO

作品名：スキとスキとでサンカク恋愛
中文暂译：喜欢喜欢三角恋
出品：ASa Project
原画：冬壱もんめ、夕凪セシナ、結城リカ
剧本：天都、言川紺、十全
音乐：山下航生、rian
发售日：2016 年冬预定

ASa Project的逗逼新作是三角恋！

——『スキとスキとでサンカク恋愛』

■文 / 如月千华 ■责编 / 稗田 ■美编 / 小茧

Story

生活在某个乡下城镇，目前正在就读高中的主人公宗介是一个普通的男生。要说稍微特别一点的地方，就是他小时候经历了父亲的再婚。现在与继母的女儿，也就是他的义妹生活在一起。如今在义妹七瑠和青梅竹马真帆等人的陪伴下，学校的御宅部过着愉快的死宅生活。

这样的平稳的日子，在暑假即将到来的某一天，突然被画上了休止符——父母离婚之后，被母亲领走的实妹，与宗介一起度过了童年时光的铃，竟然回来了！不论在家还是在学校，毫无顾忌地展示着自己妹妹地位的铃，让“现任”妹妹七瑠好不尴尬，为了争夺妹妹之位，两人一触即发。

不但如此，让现状雪上加霜的是，突然对宗介一见钟情的学姐志菜衣也闯进了众人的生活，这导致青梅竹马的真帆也开始坐不住了……

就这样，宗介那综合了两大三角关系的夏日恋爱故事开始了。



Komorie nanaru

小森江七瑠

身高：156cm
三围：B90/W59/H83
生日：10月16日

为搞笑而生的现任妹妹

学校一年级生。性格天真烂漫，特别喜欢有趣的事物，喜欢可爱系的动画，装呆和吐槽就是她脑子的主要组成部分。待人处世的时候十分扯淡，简直可以说为了搞笑而不择手段，工口捏他也可以毫不脸红大张旗鼓的挂在嘴边。很喜欢捉弄他人，特别对与哥哥更是毫不留情，不过同时她身为一个妹妹也很喜欢撒娇。她虽然从来不承认，但实际上很尊敬自己的哥哥。当哥哥的实妹铃出现之后，感到自己的妹妹地位受到威胁的她，为了吸引哥哥，而进一步地发挥出了自己的搞笑才能（？）……

从设定来看，这位无疑就是本次的逗逼搭档了，虽然现在官方还未公布，但想必她的颜艺一定能将本作发扬光大。



Komorie Suzu

小森江铃

温和而有些内向的实妹

与主人公宗介一同度过了童年的实妹，转学来到宗介所在的学校，一年级生，与七瑠成了同班同学。自从幼年时与哥哥分离之后，到现在一直思慕着哥哥的痴情妹妹。性格温柔老实，有些内向，但是内心坚强，时刻散发着一种温柔治愈的气息，与一天24小时有25小时都很聒噪的七瑠相比形成鲜明的对比。虽然有些天然和脱线的地方，但是整体来说是一个十分优秀的妹妹。同样作为妹妹，铃的个性相对来说就比较平淡（当然，准确的说是因为对方就是规格外），她怎么发挥才能让妹妹的三角关系变得精彩呢?

身高：152cm
三围：B85/W60/H84
生日：2月1日





Narutaki Maho

鸣泷真帆

身高：164cm
三围：B82/W58/H80
生日：12月10日

喜欢照顾人的暴力青梅竹马

从幼儿园开始一直陪伴在宗介身边的青梅竹马。个子在女生中算挺高的，言行粗枝大叶不拘小节，说话用男性用语，气场十分强势，但实际很会照顾人，颇有大姐头的气质，是很容易受到低年级生仰慕的类型。正是因为被这种魅力吸引，以前宗介曾经向她告白过，可这个逗逼却误会了对方的意思而拒绝了。现在对宗介来说是关系最铁的女性死党。



Kisu Shiina

木须志衣菜

一见钟情的黄油脑学姐

总感觉没睡醒似的眯着眼，让人琢磨不透她到底在想什么的学姐。对宗介一见钟情之后就接连发起了十分强硬的连环攻势，声称在攻略下宗介之前是决不会善罢甘休。明明看起来是很悠哉和懒散的类型，她的这种行动力是个谜。特别喜欢黄油，喜欢把现实生活中各种事件都套进黄油的情节来考虑，让周围人都哭笑不得。

身高：146cm
三围：B87/W56/H79
生日：4月30日

Comment

业界首屈一指的逗逼厂商ASa Project今年公布新作，从标题来看，我们就知道是一部以三角关系为题材的作品。与一般意义上的三角关系题材相比，本作最大的特征就是存在两组属性不同的三角关系，即七瑠×铃的妹妹三角和真帆×志衣菜的恋爱三角。两种三角关系同时展开的场面不用想也知道会有多热闹，再加上ASa Project为了恶搞而不惜让女主角形象崩坏的胆识和手法，本作想必将会展现出前所未有的混沌场面。

这两种三角关系，都会围绕着“自己没有的东西”而展开。每个女主角相对于对手都存在着某些劣势，为了弥补这些劣势她们只好较劲脑汁。两个妹妹分别想知道“与自己不在一起生活的时候的哥哥”；青梅竹马的真帆因为误会而留下了尴尬的回忆，所以他想要消除过去，而志衣菜学姐这因为与宗介相处时间太短，而希望能得到更多回忆。正因为竞争对手拥有自己所自己没有的东西，所以她们不得不投入真挚的感情去竞争。

好吧，这么说起来好像是一个很正经的恋爱故事，但是大家请放心，ASa Project一定不会这么安分的。即便再正经再感人的故事，说不定上一秒还在煽情，下一秒就用颜艺甩你一脸……ASa Project只要愿意，就一定会让它变成逗逼大擂台，大家都准备好胃药等待着吧！▲



山间小镇的和风恋爱物语 柚子社新作『千恋*万花』

■文/如月千华 ■责编/稗田 ■美编/三白

INFO

作品名：千恋＊万花
出品：ゆずソフト
原画：こぶいち、むりりん、煎路、こもわた遙華（SD原画）
剧本：天宫りつ、藤太、瀬尾順
音乐：Famishin、Angel Note
发售日：2016年7月29日



Story

故事的舞台“穗织”是一个封闭的山间小镇。由于交通不便，只有巴士或自驾车才能前往，与外界的交流甚少，致使这里发展出了拥有独自风情的大和文化。走在这里充满古风的街道上，甚至能让人产生一种仿佛穿越回江户时代的错觉。不过近年来，也有不少喜好日本传统文化的观光客来到此地，让这里逐渐成为了一个颇具人气的温泉街。

在穗织镇上，有一把特别的刀——神刀·业雨丸。它常年插在坚硬的岩石里，没人能够把它拔出来。故事的主人公有地将臣在春假期间来到穗织，给在这里开的旅馆做杂务打工。在好奇心的驱使下，他参与了神刀的拔刀仪式，却不知道怎么把神刀给折断了！这引起了当地居民的恐慌，当他内心还在担心到底要赔偿多少的时候，自称是神刀管理者的少女幽灵出现在他面前，告知他必须用身体来偿还（误）——根据当地的规定必须与神社的巫女结婚！

因此而成为了神刀所有者的将臣，被迫担起了在当地消灾除魔的职责，最终更不得不直面留在这片土地上的，久远的诅咒……







Character



Tomokake Yoshino
朝武 芳乃

CV：遥そら

穗织镇上神社的神主的女儿，被称为“巫女姬”。由于主人公折断神刀，她不得不成为对方的结婚对象，可是她本人却并不情愿。

性格严肃认真，看起来有些冷冰冰的，可实际上她喜怒哀乐的感情分明，并不是冷漠之人。不过，精神上还存在着不少孩子气的部分，在他人面前，她总是想要装作沉着冷静的样子，可又常常犯下简单的错误，意外的比较脱线。

她穿着巫女姬的仪式服装时扎着双辫，便装是侧马尾，穿学校制服时又换成了单马尾。



Hitachi Mako
常陆 茉子

CV：小鳥居夕花

作为巫女姬的护卫被养育成人的少女。她作为护卫十分可靠，而且各种家务事也得心应手，芳乃的日常生活也是由她照顾。可以说对待工作十分严谨认真，但是性格本身就不太安分了。总是以恶作剧和捉弄人为乐趣，让周围的人十分烦恼，特别主人公将臣是她主要的捉弄对象。不过她也有十分害羞的一面，如果把她当做女孩子去夸奖她，她就会不知所措。

从着装就能看得出来，她与其说是护卫，根本就是忍者，不过这身忍者服装也十分有特色。另外她明明身为忍者却恐高。



Murasame
村雨

CV：佐藤みかん

寄宿在神刀“业雨丸”上的类似灵魂的存在，称呼匠人为“主人”。第一人称是“吾辈”，在GALGAME的女主角里算是很少见的属性。据说已经存在了数百年时间，对于穗织当地的传说和神刀的秘密比任何人都了解，但是普通的人类看不到她的身姿，只有成为了神刀主人的将臣才能与她进行交流。她同时拥有十分孩子气的一面和与她实际年龄相应的成熟，不过大多数时候的性格还是很符合她看起来年幼的外表，是个积极有朝气的少女。

她身为灵魂却十分怕鬼，遇上幽灵也会吓得屁滚尿流，实在让人哭笑不得。



Rena Liechtenauer
蕾娜·列支敦瑙瓦

CV：沢澤砂羽

来自海外的留学生少女（从姓氏来看，设定上可能是德国人），胸围是本作之最。性格开朗，率直，温柔善良，总是充满朝气。从各种意义上来说都是一个直来直去的少女。就算失败或是遭遇挫折，她也会通过自己给自己打气，最终振作起来。

待人处事的时候表里如一，仿佛是纯真的孩子没有受到任何不良影响直接长大了一样。非常喜欢日本文化和温柔的日本人，因此对穗织这个拥有独特大和风情的城镇十分感兴趣。她似乎居住在将臣祖父经营的旅馆中，目前公开的图片资料里，还可以看到她穿着旅馆服务员制服的立绘。



Comment

上个月说完SAGA PLANNETS的新作之后，本月就轮到与之关系很亲密的柚子社了。作为柚子社的最新作，『千恋*万花』从宣传画来看就知道是一部久违的和风题材作品。

“和风”就是本作表现的主题。这里不单单是指在背景里画点古风建筑，让人物穿穿和服这么简单——本作想要营造的是一种和风的氛围，从人物们的生活习惯到内心价值观，都是要表现的内容。而且根据设定来看，还是根据独自发展形成的特别的“和风”，这一点倒是可以从本作与众不同的服装设计上看出来，特别是和风基础上改良出的学校制服实在是很有特色。

柚子社的上一部作品『魔女的夜宴』，因为剧本出乎意料的高可读性在玩家间颇受好评，本次制作者们似乎也会再接再厉。不过故事介绍里虽然提到了“神刀”和“诅咒”之类不太安稳的词，但本作也并非会出现十分沉重和过于严肃的情节展开，整体上还是一部萌系作品，所以还是不要对剧本有过度期待。即便柚子社表示要对剧本下功夫，但我们将其理解为是塑造角色的副产物比较好。

柚子社这么一些年来，写手阵容每作都有大大小小的改变，可是主力画师，却一直都是こぶいち+むりりん的组合，他们两人多年来画风上的改变虽然很小，但是每部作品选用的色调、上色方法、以及服装风格等方面，还是能让人感受到不同作品之间的区别。就拿本作来说，或许很多老玩家看到第一眼，想到的便是多年前的名作『天神乱漫』。而实际上，在官方的宣传资料中也有表述说道，不光是画面风格，玩家可能会感觉故事中的氛围也与『天神乱漫』比较相似……话都说到这一步了，喜欢『天神乱漫』的朋友就更不应该错过本作了吧。▲



微笑动画月报



▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 小茧

夏日好，亲爱的读者们！本月的 nico 总结时间又开始了呢！本月 Nico 的 Vocaloid 版块由于一位古参的回归而惊掉了不少人的下巴……特别是这位一回来就又创造了新的 Nico 历史记录，稍后正文会详说。另外恭喜 P 主 DECO*27 凭借『【初音ミク】毒占欲【オリジナル曲】（番号：sm22783517）』又为自己拿下一个新的百万再生记录！而且本月 DECO*27 也有新投稿『【初音ミク】ライアーダンス【オリジナル曲】（番号：sm28929186）』顺利杀入周榜榜单，真是棒棒哒！

【初音ミク】罪の名前

番号：sm29021785 作者：ryo

本月 MVP，也是话题性最高的作品。其实看到 ryo 这三个字母，大概很多人，特别是老读者，就从内心深处产生喜悦和感慨等的复杂感情了吧。如果有读者关注每周的 Vocaloid 榜单，就会知道周榜榜单是有一些所谓"门番"的作品的，即几乎每一期都会出现在榜单上的常青树作品，而其中非常著名的一首就是 ryo 的早期作品『初音ミク　が　オリジナル曲を歌ってくれたよ『メルト』（番号：sm1715919）』，"有多早呢？"这个问题，拿番号来说，Nico 的番号是位数逐渐上涨的，如果七位数用完了就上升到八位数，说白了就是按照投稿顺序标号，比如 ryo 这次的新曲是整个 Nico 通算的第 29021785 部投稿作品，而『メルト』是 1715919 部，已经是 9 年前的作品了。再说到 ryo 的投稿作有哪些的话，『恋は戦争』、『ワールドイズマイン』、『ブラック★ロックシューター』、『初めての恋が終わる時』……随便哪一首都是谈到 Vocaloid 历史时不得不提及的早期热门大作。本月突然归来投稿新作『罪の名前』，不光是迅速登上日榜和周榜的榜首，而且和他的旧作『メルト』一起出现在榜单上，成为周榜最新和最老的上榜作品。成绩继续保持的话说不定还会创造更多新的记录呢！ ryo 在 2009 年正式出道，组成乐队『supercell』活动至今，乐队第一任主唱 nagi 曾经被誉为"和富士山麓澄澈的水一样的声线"，现在『supercell』乐队正在招募第四期主唱，性别年龄国籍都不限制，不知道有没有想去应聘的小伙伴？翻唱版暂时推荐发挥稳定的 soraru 版本——『罪の名前　歌ってみた【そらる】（番号：sm29027510）』。

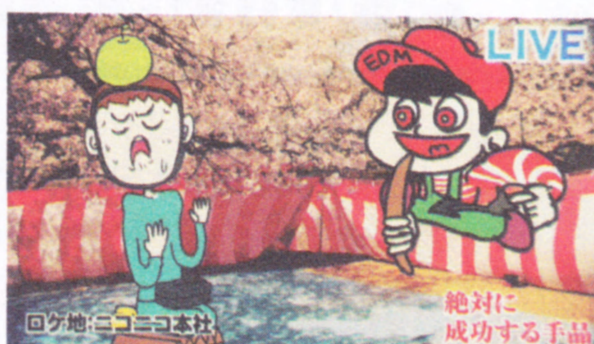


[MV] 脱法ロック ／ Neru feat. 鏡音レン

番号：sm29081909 作者：Neru

本月另一首重磅大作，来自一线 P 主 Neru 的新作，然而这次的新作 PV 实在是画风另类，和 neru 以前的作品风格有非常大的差异，各个方面都给人眼前一亮的感觉，和声团队也豪华得惊人，和声担当"東京非リアフィルハーモニー"，正当人疑惑这个叫做东京不真实和声团是什么可疑组织的时候，看一眼人员组成，竟然有石風呂，还有じん……等一下你们这堆 P 主不去埋头写新曲跑来不务正业哦！再细看一下，原来这堆人早就给じん于 2010 年投稿的作品『【初音ミク】Sky of Beginning【オリジナル】（番号：sm18658349）』做过和声啦，也是老手了呢 www 这首可以翻译成『非法摇滚（脱法ロック）』的新作非常无厘头，中毒性非常高，歌词部分仔细看其实倒还是 neru 的中二风格（喂），但是 PV 里出现的各种小字实在是非常有趣，感兴趣的读者不妨对着 wiki 的中文翻译一起食用，比如机翻的日文，各种音乐相关的梗，借着奇怪的歌词情节和人设竟然在 P 站上还出现了不少同人图……要不是出现了强劲对手 ryo，这首才是本月的闪光作才对 XD









【GUMI】ターンオーバーゲーム【オリジナル MV】

番号：sm29069010 作者：Mizu、しとお

最后在 Vocaloid 这里推荐一位新 P 主，感觉现在的新人不搞个大动作是不会投稿处女作的 wwww 听开头前奏一出来，还以为是 kemu 披了个马甲来发新曲，曲风实在是相似，当然更大的可能是这位新人 P 主因为 kemu 的作品而受到了很大影响。抛开曲风的相似，总体来说新曲是首完成度很高的作品，起承转合各个部分的流畅度作为初投稿来说都是值得大大称赞的，连调教方面也并不逊色，难怪各个评论都在议论说是哪位 P 主的小号，或者是哪位专业音乐人跑来 Nico 投稿完 ww 单纯说是新人作的话，那今年的 Nico 还真是不得了，出了好几个了不起的新人啊，你看外星人 P 主ナユタン星人（mylist/50857506）至今还在榜单上没下来呢！

本月的 Vocaloid 区还要推荐新作『【初音ミク】「サンセットマーチ」【オリジナル MV】（番号：sm29054322）』和八王子 P 的新作『【初音ミク】気まぐれメルシィ【オリジナル曲 +PV】（番号：sm28974414）』，特别是前者的调教很有趣，出来的 loli 音可爱极了（痴汉脸 .jpg）~



『Arrietty's Song』を歌ってみた。【ダズビー】

番号：sm29028641 作者：ダズビー

唱见版首先要推荐一首名曲翻唱，原作出自吉普力工作室的 2010 年 7 月的长篇动画作品『借りぐらしのアリエッティ』，投稿者ダズビー则是一位韩国女唱见，去年才刚满二十岁。韩国唱见，特别是女性唱见，一向在 Nico 有着不小的地位，从以前的のぶなが (mylist/19301721) 和グリリ（mylist/10458209）等人开始，就笼络了不少日本乃至世界各地的 fans，现在这位新生代的小姑娘又开始展露头角，其实追究起来ダズビー从 2012 年就开始投稿了，时不时也有冒头作，但是就是缺乏一个 hit 作，今年她凭借翻唱『千と千尋の神隠』中的「いのちの名前」』（番号：sm28347494）正式杀出重围，此次再接再厉继续翻唱同等曲风作品，大概也是想给自己的人气再加一把火的意思。ダズビー声线有磨砂般的温柔气质，非常适合抒情风的曲子，特别是唱法中的微妙脱力感总觉得有一种奇妙的和风感。夏季夜晚听来清爽不黏腻，温柔治愈之极。



『【歌い手 15 人実写リレーで】シュガーソングとビターステップ【歌ってみた】

番号：1466159421 作者：JOYSOUND

除此之外，本月唱见版还有一个豪华的合唱企划作品投稿，来自 joysound 官方组织的『【歌い手 15 人実写リレーで】シュガーソングとビターステップ【歌ってみた】（番号：1466159421）』、经常去唱日文 KTV 的读者一定对此毫不陌生了，Nico 的原创曲如果被 joysound 收入点歌系统的话，对曲子的人气是非常好的肯定，从近年来 joysound 发布的点歌榜单来看，V 家的曲目也是越发重要的，这次的合唱选了红极一时的人气动画『血界戦線』的 ED，参与者不乏大家熟悉的 clear、ゆう十、赤ティン 等。顺便一说ゆう十本月在国内某站投稿了一首中文歌曲翻唱作品，努力的程度令人敬佩。最后推荐一首五月底的投稿作品，来自天月翻唱的 MONGOL800 作品『小さな恋のうた（番号：sm28889526）』，2010 年发售时就已经非常有人气，这首作品随后又因为在 2008 年被用于山下智久等主演的人气日剧『求婚大作战』中的插曲而更加广为人知，期间已经被多个人气歌手翻唱过。此次 Nico 人气唱见天月翻唱版充满了青春的欢乐和恋爱的甜美气氛，更加欢快爽朗，夏日听起来非常振奋精神 ~



于是本月的 Nico 月报就到这里啦，顺说将于 11 月底举行的本年底的 Nico party 已经可以购票了哦！Nico 一向使用阶梯票价，越早买越便宜 ~ 虽然说出演阵容还没有确定，但是历年的阵容都很让人满意，特别是 Vocaloid 部分就已经值回票价 XD 听说高温已经在赶来的途中了，各位读者注意防暑，多补充水分，祝夏安。▲

初音痛车

来上车刷卡！攻略～

提供／半次元 ■ 责编／白石 ■ 美编／小茧

——专访半次元人气coser yizumi和泉

半次元：欢迎乘坐初音痛车！（× 美腻的赛车娘来和乘客们打个招呼吧～

和泉：はい、很高兴受邀参加半次元的这次采访～我是和泉 www，宅腐双修的吃货一枚，兴趣是看好看的妹儿以及 lol（菜的抠脚…

半次元：痛车出镜简直厨力满满！和泉也是 V+ 厨吗？

和泉：从高一开始在基友的影响之下接触 V+，很多当时喜欢的歌至今都还在陪伴我～可以说 V+ 对我来说意义比较特别吧。然后这里想解释一下，出镜的痛车不是"真"痛车，这要大力感谢后期君，也就是带我入坑的基友北村君啦 www~

半次元：印象中蛮多 Coser 第一篇作品都是 V+ 系列的呢，和泉呢？

和泉：哈哈哈，确实也是呢 233 我第一次的 cos 也献给 V+ 了～是 meiko 公式这个角色，当时还在念高一来着

半次元：当初是怎么掉进 V+ 坑的呢？因为某首神曲还是公主殿下的手办什么的呢～

和泉：应该说是歌曲吧，入坑曲目是炉心融解，听到的一瞬间就中毒了！每天都要 loop 无数遍！！还有就是 39 演唱会的原因，第一次看了完整版的 39 视频，就有"这辈子一定要去现场看一次"的想法。

半次元：除了出 COS，和泉有收集 V+ 相关的周边什么的吗？

和泉：有啊～看到喜欢的挂件和粘土什么的会入手……V+ 周边坑太深辣！公主好看的手办好多 QAQ

cn：和泉
所在地：福州
星座：摩羯座
本命角色：影山飛雄、锐雯、阿狸、miku
最近在看的动漫：甲铁城的卡巴内利、joker game
半次元个人主页：http://bcy.net/u/180516



半次元：最喜欢的是哪个角色呢？让我猜猜是不是 LUKA~

和泉：嗯哼～猜错啦 www~ 虽然我也很喜欢 LUKA，但是最爱的还是公主殿下，出 LUKA 比较多是因为出 MIKU 的难度对我来说太大了 233（我也想有一张萝莉脸 QAQ

半次元：这套初音属于道具比布料多的类型呢～道具是和泉一起参与制作的吗

和泉：前期有和道具师沟通制作的想法，然而这套难度太大所以制作过程我参与的比较少……从前期思考制作到后期建模切割上色都花了很大的功夫，再次大力感谢亲友（抱住 mua~！

半次元：这套雪邦记得和泉拍过一次内景一次外景呢，为什么会想到拍两次呢？（顺便内景的部分没有刊登哟～好奇的小伙伴们可以来和泉的半次元主页看哦～记得点赞呀 w）

和泉：内景是为了还原手办，我和后期君都觉得白色背景比较适合。外景的话，其实一开始是想找真赛车和跑道拍的来着，可以更好的诠释对赛车 MIKU 这个角色以及表达对角色的理解，然而现实总是比较骨感，最后只能想出后期痛车这个法子了 QAQ 再次感谢两次拍摄的摄影亲友临一（@_临一）和三木（@保卫萨拉热窝）陪我一起圆满！！

半次元：这套拍的时候觉得难度最大的是哪点呢？和泉身材还辣么好 w 外景有没有遇到围观或者是求合影什么的呀～

和泉：这套的道具受力点比较猎奇，等于说是翅膀的重量挂在了脖子上，弯腰的时候翅膀会往前倾，所以不能弯腰 233 姿势比较受限制吧 ... 这套当时是在会展中心拍的，没办展的时候郊区都没什么人的说，就没有被围观啦 hhh









半次元：和泉来跟小伙伴们剧透一下近期的 COS 计划吧～

和泉：目前在准备两套，一个是 LOL 的勇者阿狸，一个是基友帮我画的生日作，算是原创角色吧～但是最近比较忙的说，估计也是 7、8 月份的事情了 TT

半次元：期待和泉的正片呢 w 除了出 COS 之外，平时有什么喜欢的娱乐项目吗～听说是个抓娃娃好手，快来分享一下技巧 w

和泉：其实这是我第一次抓到娃娃 233 可能是厦门的娃娃机比较良心吧，我在福州抓过几次都贡献硬币了 ... 我知道的唯一技巧就是不要一次没抓到就换机子，多抓几次调整娃娃的位置，越靠近洞口越好噢！（实在不行还有基友在 233

半次元：到专访的最后啦～来和粉丝们说点什么吧 /(//•/ω/•//)/

和泉：谢谢大家喜欢我的作品，能和亲友一起努力还原一个我热爱的角色，做好一套片子真的很开心～当我的作品受到大家的肯定的时候我就觉得付出的努力都值了～希望以后能有更好的作品呈现给你们 =3=~ ▲



囚禁在名为时光之牢笼的里与外

Imprisoned in the prison of the time of the inside and outside

——千年组的一次设定相关研究与漫谈

■文/MHCG■责编/稗田■美编/小茧

时至今年东方系列即将迈过20岁生日，虽然这个数字对于大多数系列作品来说都显得有些太过长久，但它毕竟还是有惊无险地将自身的“同人奇迹”名号维持了下来。在这将旧作时代也算上了的20年历程里，神主笔下的幻想乡也随着他的创作力和酒量的提升而持续不断地进化着……虽说如此，赋予了角色们第一印象的“ZUN绘”却一直都停留在一个比较微妙的层面上。这倒不是说神主的画风有多不堪，就算一直只是看起来差不多的包子脸，在灵异传到绀珠传这两部“传”字作品之间我们也可以明显看出神主在画技细节上的进步。虽然这种变化获得了褒贬不一的评价，就比如说很多人觉得红魔乡的立绘是Win作里最萌的，而越往后的作品由于上色方式之类的细节改变反而失去了原本的魅力，但也没有理由否定ZUN绘已经形成了一种特色的画风。之所以要说它“微妙”，主要还是因为神主不管是谁都能画成低头身比的肉感少女甚至幼女这一点——虽然在设定上许多人都理应有着比较成熟的外型，但到了神主的笔下大家看起来其实都差不多，基本也只能通过背景设定和剧情对话来判断角色的成熟度了。当然，考虑到神主在很久以前自爆过自己是个小女孩爱好者这一点，画风会变成这样也是没办法的事情……才怪咧！

总之不管怎么说，鉴于神主这一特殊爱好的完美表现，幻想乡里的众多角色基本都陷入了能幼则幼的情况之中。就算是辉夜和妹红这样很明确的高龄者，也因为自身能力或是蓬莱之药的作用而具有着少女的姿态，就更不要说散布各地的一大群人类与妖怪了。这样一来，大多数由这些人物组成的CP也就少了些历史的沉重感——即便她们在实际的设定上并不是单纯的少女百合，但“外表”作为一个重要的判断因素却仍然为她们的故事抹去了那些厚重。然而，即便是在如此“绝望”的状况之下，其实在东方系列的早期阶段就已经有了一对与“少女嬉戏”无缘的人气CP——千年组，八云紫与西行寺幽幽子，妖怪的贤者与人类的亡魂，她们跨越千年的故事可谓是不会被幼女风格的ZUN绘所影响到的真实。究其原因，主要还是因为这对CP的双方都有着很好地表达了她们历史沉淀的成年人性格。如果说另一个具有历史气息的蓬莱组的卖点是两“人”之间宛如孩童般的激烈厮杀与由此而生的日常反差，那么千年组的卖点就是更加单纯的，隐藏在成熟方式的交往之下的真挚感情。自然，这一显得有些单调平淡的卖点之所以能够为千年组带来高超的人气，大致还是因为原作丰富的一设为这两人之间的关系带来了许多可创作性。



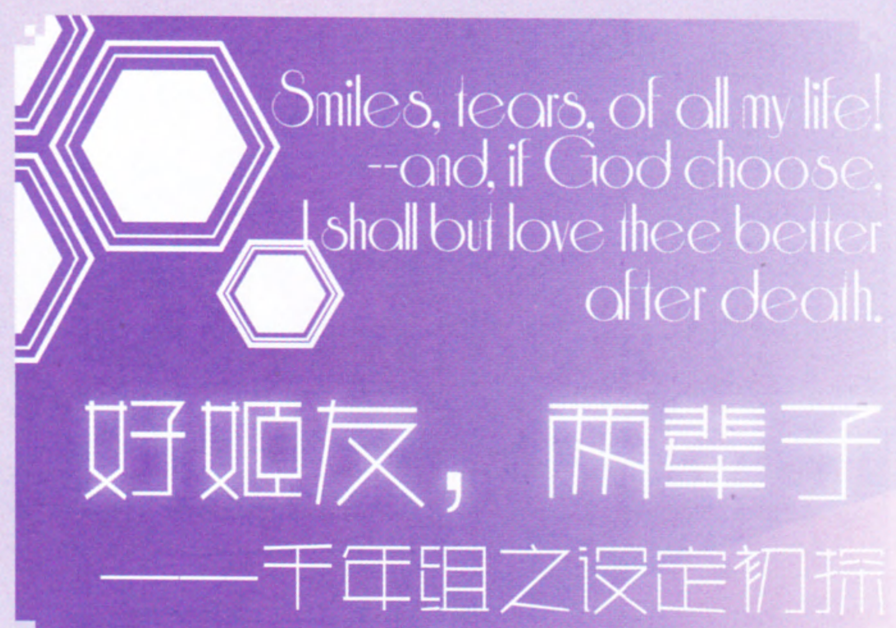
Elders have more extra favors.
这是个设定份量并不公平的社会
——千年组之设定基础

实际上，作为支撑着一部作品的6面Boss与超越了EX的PH面Boss的组合，千年组在妖妖梦的剧情与设定里其实就已经获得了许多神主的支持。遍观历代作品，基本上所有的6面Boss背景设定里都将她们的过去经历当作了描写的重点。就算在这之中有着红魔乡这部人设不算完满的早期作品，蕾米与咲夜在过去所发生的故事也得以在之后的求闻史纪中补完，虽然并非是确定的一设但也算是体现了神主对于6面Boss的塑造热情。至于诸位EX面Boss，她们的情况也和6面Boss相差不远；虽说她们的设定整体参差不齐，既有恋和芙兰这样与当期异变一点关系都没有的角色，又有鵺和雷鼓这样虽然与异变有着直接关系但却与主线剧情关联不大的角色，也有诹访子和赫卡提亚这样没有什么辩解余地算是半个黑幕的角色，但整体而言她们详尽的设定都可以说是倾注了神主心血的故事里相当重要的一环。正因如此，千年组在最基本的设定层面上就已经注定要比很多CP来得丰富，这也为她们的人气打下了坚实的基础。



而在此基础之上来分析这两位角色的话，就会发现她们之间的关系其实受到了这些设定基础的很大加成。对于紫来说，虽然她的“PH面Boss”这个身份并没有什么实际意义，而她在妖妖梦的剧情中也基本上只是一位近似于路人助手的存在，除了帮助幽幽子修复冥界的结界之外其实也没干什么有意义的事情（而且还睡过头了），但她在PH面对话与背景设定中表现出的那份足以撼动幻想乡根基的实力仍旧令人无法忽视。如此一来，那位与这样的大妖怪有着密切的亲友关系，甚至还能在EX背景剧情里随意煽动自机组去殴打对方式神而不用担心后果的亡灵公主也就十分引人注目了。当然，从另一个角度来说，就算不提她与紫的亲密关系，幽幽子的身份也足够让她在幻想乡中谋得自己的一片天地了——冥界的管理者、不老不生的亡灵、西行法师之女、死亡的引路人、终符BGM与特殊演出的持有者，身具这些身份的人怎么想也不会是泛泛之辈。这样一来，就算不能说是门当户对，这些强而有力的设定背景也让紫和幽幽子这两位实力派角色的交往显得没有什么突兀感。值得一提的是，虽然紫和幽幽子是“故知”的关系，而她也在最初就知道了幽幽子与西行妖之间的真正联系，但目前其实并没有证据表明幽幽子在生前就与她是好友关系——倒不如说，由于幽幽子在化为亡灵之

后就失去了所有记忆，连性格都发生了不小的转变（从不愿使用能力的善人变为乐于唤起死亡的腹黑），就算她们之前确实是一对快乐的小伙伴，在幽幽子死亡后也基本不会留下什么她们交往过的痕迹了。这倒也落了个方便——反正幽幽子自己已经什么都不记得了，对于大多数创作者来说自然也不用非得搞清楚她生前和紫到底是个什么关系，只要好好研究她们在这千年来是怎么放闪的就好了。



当然，这也不是说任何两个设定丰富的角色都可以被当成 CP 硬按在一起。就算她们各自的设定基础都已经突破天际，但不管怎么说也得在原作里真的有交往的契机或表现才行。千年组的一大优势正是在此——她们两人可谓是在原作里除了主角众之外互动最为丰富的角色组合之一。虽然因为东方系列的剧情跨度原因导致我们难以了解过去发生的事情，但就算只从妖妖梦的时间点开始计算，她们两人之间的交集也已经超越了许多比较知名的 CP 了。比如说，虽然 PH 面的剧情里紫没有表现出一丝一毫与幽幽子相识的迹象，但在她的背景设定文档里却满满的都是对方的踪迹：

「虽然她与幽幽子是老相识，但她自己却并不是幽灵。」

「从回笼觉醒来的时候，她终于注意到周围已经是春意盎然了。虽说实际上大概从十天前起就已经到了春天的季节，但她每次睡着都会忘记这件事，醒来之后又会吃一惊。

在蓝恢复过来之前自己还怎么好好睡觉呀，她一边这样想着，一边又睡过去了。

就在这时，幽幽子突然前来拜托她修复因为这次的骚动而变得稀薄了的幽明的境界。明明就是你自己搞出来的事情为什么还要修复它呀，虽然这样想着，她还是揉了揉睡眼就动身出发了。」

「久违地来到冥界的紫，对这里莫名其妙的热闹气氛感觉很不可思议。西行寺家不应该是个更加安静的地方吗？虽然她产生了这样的想法，不过最后还是自顾自地理解成大概是因为幽幽子的品味改变了吧。」

「在途中她遇到了庭师的妖梦，向她打听了事情的详细情况。根据妖梦的说法，总而言之是她们好像倒了大霉的样子，不过在紫听起来不就只是自作自受而已吗。」

「所有人看起来都只是因为那棵妖怪樱树而发狂了。那棵樱树已经吸收了太多人类的精气。她一直都觉得这很危险。然而虽然她有着这样的考虑，但她也知道仅凭借自身的力量是什么也做不到的。

紫在幽幽子还活着的时候就已经很清楚这件事了。而她同时也知道，实际上并非是幽幽子被妖怪樱树的力量所封印，而是幽幽子的亡骸将妖怪樱树给封印了起来这件事。」



这篇背景设定可以说是历代角色设定文档里信息量比较大的一份了。从千年组的正面角度来说，这篇设定很完美地表现出了紫与幽幽子良好的关系——虽说紫被幽幽子自顾自发起的异变打扰了睡眠，最后还被她拜托帮忙做善后工作，但也只是心里稍微吐了个槽就动身去帮忙；同时，紫对于冥界异常环境超随便的评价和对于妖梦口中的事件经过"你特么在逗我"的反应也能说明她与幽幽子的关系已经好到不必拘束礼节的程度。实际上，令她们之间形成这种亲密关系的最主要原因正是从过去持续到现在的"时间"，毕竟这对 CP 之间发生过的故事可是要比许多 CP 都要长上许多的——这也就是"千年"两字的意义所在了。



然而从反面来说，最后一段话可不仅仅是表明了紫对幽幽子的过去有着很深的了解，同时也表明了紫与西行妖的问题有着不小的牵连。虽然原文里这段话里的主观部分并没有写出主语，而西行妖的相关说明在这篇紫的背景设定里也显得有些突兀，但其实除了幽幽子和紫之外也就没什么我们知道的角色能够与这棵妖怪樱树产生关联了。在千年之前，幽幽子成为了封印西行妖的祭品，那么紫呢？不论她和幽幽子在生前是否相识，妖妖梦的这篇文档总之是明确了紫在最初就知道西行妖的危险性这一点。而更为重要的是，西行妖作为吸取了大量人类精气的强大存在，就连紫这位境界的大妖怪都无法解决它的威胁，而她在当时也很清楚这个事实——那么她在当时又做了什么呢？曾经有篇著名的千年组二次同人漫画将此解释为"紫



准备豁出一切以自己的能力为代价将西行妖封印，却因此而没能阻止幽幽子的自尽”。这一解释似乎能很好的说明紫与幽幽子长久的友情，但却并非是幽幽子之死这件事的唯一可能性。对此，幽幽子的背景设定文档里有着这样两段话：

> 「富士见之女，于西行妖满开之时，分离幽明之境（也即是死亡），其魂魄，于白玉楼中安息，乃成封印西行妖花之结界。望其以无缘悲苦之身姿，永久忘却转生之事……」
>
> 「原本幽幽子只是能够操控死灵的人类。不知从何时开始，她却拥有了能将他人诱向死亡的能力，变得可以很简单的将别人置于死地。她因为恐惧这一能力而自尽了。」

第一段话是幽幽子发现的一本古老文献，看似是以他人的视角记录了她在何时为何而死，与之后为她灵魂的祈愿（富士见，也即是西行法师的代名词，因此富士见之女便是幽幽子）。很显然，这篇文献是在幽幽子死后才能写出来的，而且作者还需要知道幽幽子因为成为了封印西行妖的结界而永远无法转生的这个事实。这样一来，完美符合条件的紫就成为了本文者的一大嫌疑人——这也很正常，毕竟作为有着操控结界能力的妖怪，同时或许也是幽幽子的相识，紫为她写下这样一封悼词似乎也不是什么值得深究的事情，而且就算这封信是出自其他人的手笔也无关整件事的过程。

可是第二段话表现出来的东西就不太一样了。幽幽子的能力究竟为何会发生转变，而她的自尽又为何会成为封印西行妖的契机，这些都是非常值得令人思考的问题。首先，我们要知道虽然东方系列里各位角色们的能力确实有可能变强，但却基本上没有谁的能力是放着不管也会自动改头换面的。例如说，原本只是个地狱鸦的阿空就是因为被半强迫的神明附体才获得了操控核融合的能力，而原本只是个人类的青娥也是在专心修炼仙术之后才能够在墙壁之间来回穿行。与幽幽子这一情况最为相似的是将身为“觉”的能力抛弃后获得了无意识能力的恋，但这其实说不定只是“觉”这一种族的普遍特性而已，与幽幽子这样作为人类突然觉醒的特殊能力仍然有所不同。“操控死灵的能力”和“操控死亡的能力”看似就差了一个字，但前者的受体是在这个世界观里确实存在的一类种族，而后者的受体更多是一种概念上的产物，两者在性质上还是有着不小的差别。虽然这可能是幽幽子的天赋异禀而导致的突然进化，但更有可能的则是某个特殊的契机对她产生了影响——就比如说某位能够操控生与死之境界的妖怪的介入。

而在此基础上，她的自尽更是为整个事件抹上了一层迷雾。如设定所说，幽幽子是因为害怕自己的能力而选择了自尽，这一目的与西行妖的封印似乎很难扯上什么关系，而理论上她也不太可能知道自己的亡骸可以将西行妖给封印起来，毕竟西行妖的可怖魔力基本上就是因为她的父亲西行法师被埋葬在其下而带来的，对于中间只隔了一代的幽幽子来说应该不会知道什么“祖先的经验告诉我们西行家的血脉其实可以将西行妖封印哦”这种一般 ACG 作品里常见的套路——再怎么说也得是她的下一代才有可能领悟出这个原理嘛。更进一步来说，即便有些强大的妖怪可能知道西行家的血脉是制止西行妖暴走的重要因素，身为当事人的“人类”幽幽子也是很难对这种超越常理的现象有所了解的。这样一来，就必须要有一位有能力将她的尸骸当作封印工具的人物存在。结合第一段话来考虑的话，如果幽幽子自己没有在死前领悟封印之法，那么在幕后进行封印工作的就很可能是写下这段话的人了。



问题在于，这位人物究竟在幽幽子之死这一事件中做了什么。往好处想的话，鉴于她（由于幻想乡的性别比例关系，下文默认用“她”来指代这位人物）在那封古代文献中表达了对幽幽子死后“无缘悲苦”的祝愿，似乎她也并不是很愿意接受幽幽子的逝去。然而从反面来看的话，这位封印者可是让幽幽子陷入了无法转生的窘境。“乃成封印西行妖花之结界”这句话的原本含义是“将西行妖的花封印，并将这一封印制成结界”。幽幽子的尸骸被制成了西行妖的封印，而被封印了的西行妖被制成了白玉楼周围的结界，那么这个结界的作用根据后文来看很显然就是防止幽幽子的转生了。因为幽幽子永远无法转生，所以西行妖也永远会被封印，这对于这一魂一树来说是一种相互的作用关系——而对于实施这一封印系统的人来说，这就是显得有些残酷的手段了。让我们整理一下事件的整个过程：

「幽幽子的能力发生改变——幽幽子因为害怕自身能力而自尽——自尽后的尸体被某人制成封印——被封印了的西行妖被制成结界，阻止了幽幽子的转生——封印实施者写下了纪念幽幽子的文献。」

关键点就是在于这位封印者究竟介入了这一过程之中的哪些步骤。按常理来说，封印者并无法介入幽幽子自身能力的变化，就算她有着想要封印西行妖的私心也只能依靠精神攻击（嘴炮等）来诱使幽幽子自尽，但并没有任何哪怕是只有一点点联系的证据来支持这一假说。往好一点的方面来想，封印者也可能只是在幽幽子死后被动利用她的尸体来实施封印，而主动制造结界令幽幽子的灵魂无法转生这一点其实也无关紧要，毕竟幻想乡的世界观里幽灵其实跟一般人也没什么太大区别嘛。



问题是，一般人可没有制造结界的功力，尤其是与西行妖这种连大妖怪八云紫都没法解决的妖怪树相关的结界……等会，紫？上面我们可是提到过紫很可能就是文献的作者，也是能够操控生与死的境界这个与幽幽子能力有关要素的存在；在此基础上，她或许也有能力将被封印了的西行妖制成结界，更是有着为了幻想乡的存续而做出一些超乎常理事情的动机。然而，以她自身的力量是无法直接解决西行妖为幻想乡带来的危机的。对于紫来说，在当时的情况下能够解决这个问题的，或许就只有作为异变元凶的西行法师之女，名为西行寺幽幽子的那位有着血脉传承力量的人类了。

当这些线索串到了一起之后，一种可怕的可能性就浮出了水面——紫正是幽幽子之死的主要原因！虽然无法确定紫在这时为什么会知道幽幽子的尸体能够封印西行妖，或许是因为她作为长命的妖怪对于西行法师之死也有所了解，但总之其它的线索在我们可知的范围内都指向了这位幽幽子的友人。从上面的那个事件过程来看，令幽幽子的能力改变的最大嫌疑人是紫，幽幽子自尽后的一大受益者也是想要守护幻想乡的紫，而最后有能力制造出封印幽幽子灵魂“结界”的大概也只能是紫这位结界的大妖怪了。往好了说，紫可能是在最初盯上幽幽子并改变她的能力后却被她的魅力所吸引，在幽幽子自尽后为自己之前的行为愧疚且悲伤；往坏了说，紫身为妖怪的价值观可能会让她难以重视人类生命的价值，毕竟在这时还没被结界保护起来的幻想乡或许经不起西行妖的摧残，而幽幽子反正也会以幽灵的形式继续生存下去，那么不如直接身为“朋友”送幽幽子一程更佳。基于这一情况，那封文字里带些祭奠意味的文

献，甚至是紫与幽幽子在这之后长久的友情也就有了解释——为了幻想乡的未来幽幽子必须要牺牲，但这并不妨碍紫将幽幽子视为自己的知心好友，也不妨碍紫与幽幽子失去记忆的灵魂开始一段全新的交往。构成幻想乡的基础是人类与妖怪的价值观差异，而千年组过去的这种可能性正是这一点的表现。她们之间发生的故事是存留在过去的痕迹，是跨越了千年的已几近被忘却的回忆，却并不是能够冲击今日幻想乡的重大秘密。

当然，我们大概永远都无法知道在幽幽子失去的记忆里究竟发生了什么事情，而上面所说的也只是基于一设而有些过度发挥的一种可能性而已。然而设定正是孕育谜团的温床，像紫与幽幽子这样留白恰到好处的设定更是充满了可以发挥脑洞的空间。千年组的故事核心是无法被改变的过去，而这“过去”却被埋没在了长达一千年的黑暗之中。紫究竟是不是直接或间接导致幽幽子自尽的凶手？而幽幽子在生前又是否知晓紫的身份与目的？了解这些问题的答案并不会对千年组的现状产生什么影响，而对这一千年历史的填白也更多只是单纯的自我满足。相反，这些“过去”的可能性却是受到了现在设定的限制。说到底，幽幽子和紫在之后的作品中可是像什么都没有发生一般在四处放闪——萃梦想里两人在故事模式里不容外人插足的闲聊、紫香花里仿佛是抓奸一般的幽幽子登场、再加上儚月抄里几乎骗过了所有人的两人之间完美的配合，堪称是把“CP”二字发挥的淋漓尽致。探究是为了获取真相的过程，然而究竟该如何利用这一“真相”就是我们自己的选择了，毕竟千年组是堆积在千年之上的产物，但我们所见的却只是在这千年之后的几个短短瞬间而已。也正是由于这一局限性，千年组的二设情况显得整体上有些停滞——要不然就是将二人的过去作为故事重点，看似有着能发挥脑洞的空间但却被充足的“现在”的一设所牢牢限制；要不然就是集中于描写两人从今往后的点点滴滴，虽然在故事上有了很大的自由性但相比千年的时光来说又显得不够厚重。这也就是对于这类有着浓厚历史的 CP 来说，二次创作的剧情之所以难以设计的原因了。



对于尚为人类的幽幽子来说，千年的时光未免显得有些太过长久；而当她摆脱了肉体的束缚之后，千年的时光又显得宛若不存在一般稍纵即逝。在这名为时光的牢笼之中，她已经逐渐走向了外侧，走向了不再需要过去记忆支撑着的那一侧。而紫并不同。即便妖怪的记忆力或许已经让她忘记了这一切，她始终是背负着幽幽子之死的存在——不论她与幽幽子的自尽有着什么样的关系，她也一直都被囚禁在牢笼的内部，难以逃脱过去这段已经被对方忘却了的关系。这是由幽幽子寿命的十数年与这之后的千年所堆积而成的，一般人所无法触及到的矛盾与隔阂，而大概这也是一直支撑着千年组的，东方系列的 CP 们所需要的“悲剧”吧。

——但如果她们自己也认为这是悲剧的话，那或许这才会成为真正令人悲伤的故事吧。▲



蓄势待发

『舰队收藏』基地泊地篇III

Ready toexplode,inthe 3rdturret『KantaiCollection』Background knowledge——Naval District II

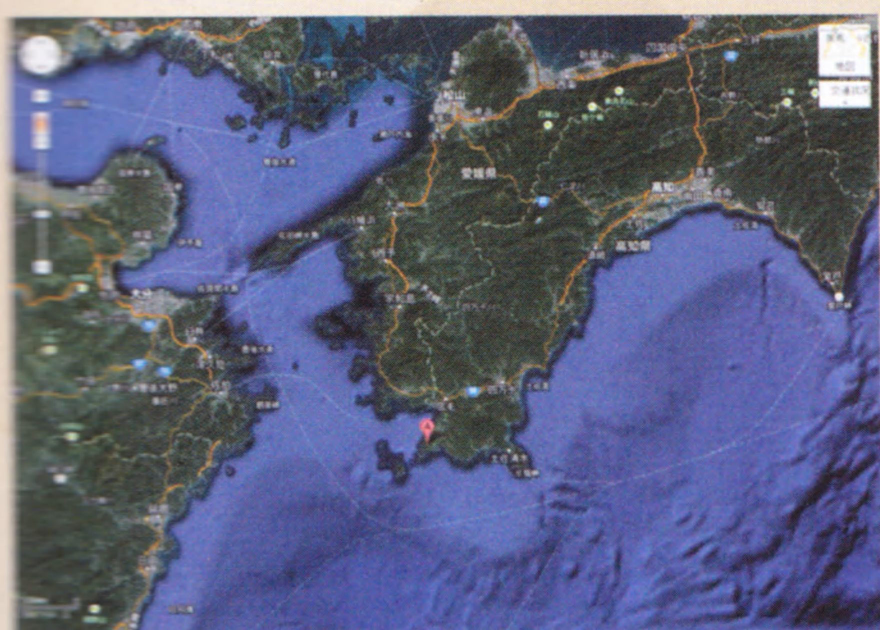
■文/wakesnow ■责编/稗田 ■美编/塔里

『舰队收藏』进入 2014 年后，用户数量从火箭飙升式的飞速爆发逐渐过渡到平稳增长，服务器的增设速度自然也大幅减少——从 2014 年至今，『舰队收藏』总共只新开了 5 个服务器，与 2013 年大半年间连开 15 个服务器，形成了鲜明的对比。这新设的 5 个服务器，也都是以日本本土的基地泊地为名，一方面是映衬『舰队收藏』扩张野望的收拢，另一方面也与战役剧情的一进一退暗合。然则，战线的收拢，内线的填充，从另一个角度而言，也是游戏走向更为稳健的表现——战略据点的布局趋于优化，才能更好的搞个大新闻，为了下一步的征途大海埋下伏笔。

隐秘的训练圣地

——宿毛湾泊地

历史


▲宿毛湾泊地


▲宿毛湾照片

宿毛湾位于日本四国岛高知县西南部，扼守丰后海峡东端，与九州岛的佐伯湾隔海相望。受日本暖流的恩惠，宿毛湾渔业资源丰富，是著名的钓鱼圣地。宿毛湾海域为广阔的深水海域，宿毛湾也适合大型舰艇的自由出入，是天然的良港。当时宿毛湾尚未通铁路，交通不甚便捷，因此某种意义上也是较为隐秘的地方——四国本来就是较为蛮荒之地。

旧日本帝国海军（IJN）在宿毛湾设立泊地，一方面是作为联合舰队太平洋演习时出入的休息海域，另一方面也是作为大型舰艇海试的试验区域。

IJN 每年都会有联合舰队年度大演习，演习的集结海域一般就是宿毛湾。『华盛顿条约』中被迫废舰的战舰“土佐”（“加贺”型战舰 2 号舰，“加贺”夭折的妹妹）也是在宿毛湾被联合舰队当作靶舰在演习中击沉。1936 年，陆军皇道派发动二二六兵变，一时局势十分紧张。此时 IJN 联合舰队就正在宿毛湾进行演习，为了镇压兵变，控制局势，IJN 第一舰队紧急从宿毛湾赶往东京湾。

另一方面，宿毛湾距离吴海军工厂不远。吴工厂位于狭窄的濑户内海之中，虽然安全，却不便于舰艇的机动回旋。宿毛湾扼守濑户内海与太平洋沟通的丰后海峡，水域开阔，水深适宜，且较为偏僻隐秘，因而吴工厂建造的大型舰艇（如“大和”、“长门”、“扶桑”、“比睿”、“爱宕”等）多在宿毛湾进行海试，由此留下了大量的珍贵照片资料。


▲譬如大和这张著名的照片就是 1941 年拍摄于宿毛湾，当时大和正以 27 节全速试验中。

战争末期，决意本土决战的 IJN 在宿毛湾设立了特攻鱼雷艇“震洋”基地，试图在本土决战中对美军进行近距离特攻作战。

战后宿毛湾泊地不再启用，不过 2010、2011 年海自与美军多次停靠宿毛港，引发了当地民众的抗议。

宿毛湾的旧海军遗址在宿毛市的宇须须木基地，主要是弹药库、储油库、水上飞艇泊地等设施。40 年前在附近海域的海底发现了紫电改原型机，打捞后建立了紫电改展示馆，地址就在宿毛市隔壁的爱媛县南宇和郡爱南町。

游戏

2014 年 2 月 1 日，『舰队收藏』第 16 个服务器“宿毛湾泊地”开设，距离上个服务器开设将近 2 个月时间。“宿毛湾泊地”也是目前唯一的一个位于四国的服务器，因此对四国提督而言，有着莫名的亲切感。

对国人而言，2013 年引发的『舰队收藏』人气热潮终于在宿毛湾开服时引来了一大波入坑狂潮。大批国内新人纷纷涌入，使得 2014 年以来的诸个服务器都带有很强的中华色彩。“宿毛湾泊地”因为带“毛”字，因而常常被日本的提督们戏称为“秃子湾”（其中的逻辑笔者也一脸懵逼）[编注：一方面是广为人知的肝会秃，也可能是宿毛すくも也可以根据发音写作寡毛或者少毛或者毛が宿る之类关于毛发联想的缘故吧]。而国内提督则常常称之为“呆毛湾”，这个梗后来也传到了日本。服务器开设后一度不太稳定，猫灾比较严重，因为也被一些国人戏称为“速猫湾”。

不过，整体而言，宿毛湾泊地被日本提督视为是萝莉控、外国提督、脑洞比较大的提督聚居地。



▲宿毛湾位于高知县。黑潮本义就是太平洋上的日本暖流，宿毛湾受其影响成为著名的渔场。

南九州之翼

——鹿屋基地

历史

鹿屋基地位于九州岛东南部鹿儿岛县鹿屋市境内，从 1936 年开设以来，一直是旧日本海军与现在海自的重要航空基地。虽然离海很近，但实际上是并不粘水的纯陆上基地。





▲鹿屋基地地理位置


▲鹿屋基地鸟瞰图，1974 年

1936 年，IJN 在鹿屋建立航空基地，组建鹿屋航空队（第 751 航空队），主要由战斗机与陆上攻击机组成，在 IJN 的航空队序列中属于外线作战部队。1937 年卢沟桥事变后，鹿屋航空队便转至中国战场。1941 年太平洋战争爆发后，鹿屋航空队顺势转战中南半岛，参加了马来战役，分润了击沉英国远东 Z 舰队的战果。

1942 年 10 月 1 日，IJN 航空队大调整，在海外征战的鹿屋航空队番号变更为第 751 航空队与第 253 航空队，不再称鹿屋航空队。在本土的鹿屋基地 IJN 组建新的鹿屋航空队，负责培训战斗机及陆上攻击机部队。1944 年 7 月，初代鹿屋航空队（第 751 航空队）在阿号作战中损失殆尽而解散，同时二代鹿屋航空队也因为战局变化转移到其他基地而取消番号。

1945 年初，美军突入冲绳，进而威胁到日本本土，IJN 在鹿屋基地设立第 5 航空司令部，部署神风特攻部队（主要是零式战斗机），准备实施空中特攻作战。最终有 828 名神风特攻飞行员配合 IJN 剩余舰艇部队，发起菊水特攻作战由此出击。

战后，鹿屋基地先由美海军接管。1953 年，日本警察预备队（自卫队前身）在鹿屋重建航空队，1954 年改为海上自卫队鹿屋航空基地，成为海自航空力量在西南方面的重要支撑点。每年 4 月下旬，鹿屋都将举办航空祭，开展各种各样的航空表演与展示。

2016 年 1 月，一架 20 世纪 70 年代在新几内亚地区发现的零式战斗机几经修复后，辗转



▲史料馆

回到日本，在鹿屋基地成功起飞，轰动了全日本，距离鹿屋上一次起飞零战已经过去了七十多年。

鹿屋基地专门设立了史料馆，用来展示日本海军、海自航空兵发展历史及鹿屋基地旧海军时代及海自时代的各种历史展品，其中包括二式大艇（户外）、零式战斗机等二战 IJN 著名飞机。在日的航空迷们，有机会可以去参观一下。

地址：日本鹿儿岛县鹿屋市西原 3 丁目 11-2

游戏

2014 年 3 月 1 日，『舰队收藏』开设第 17 个服务器“鹿屋基地”，距离上一个服务器“宿毛湾泊地”正好一个月时间。开服后半个月，“鹿屋基地”就基本爆满了，运营方面不得不紧急将第 18 个服务器“岩川基地”提前开放。

新服务器自然带来了新的猫灾，“鹿屋基地”也就被下属的提督们称为“猫屋基地”。新米提督的狂热，往往更甚于老提督，因此新服务器反而更容易出狂刷战果排名的“战神”——一般是指战果第一且远远甩开第二的“秃子”提督。鹿屋开服不久便出现了一位战神“えっじ”，据说他是将船大部分都短时间练到 99 级乃至 150 级，肝力惊人，与后起之秀的“岩川战神”也



▲不过鹿儿岛县不仅有鹿屋基地，还有岩川基地。

不相上下。同时，他大概也是最著名的“酒句”厨之一，战果上涨迅速的原因之一也与他疯狂刷“酒句”有关。不过他入手“酒句”之后就收敛多了，经常有人在演习场遇到他单挂一艘 150 级“酒句”。



芙蓉部队的秘密基地

——岩川基地

历史

岩川基地位于九州岛东南部大隅半岛鹿儿岛县的曾于市境内，距离鹿屋基地不远。与鹿屋基地一样，岩川基地也不临海。与经营甚久的鹿屋基地相比，岩川基地只是个临时应急建设的航空基地。

1945 年，美军已经迫近日本本土，IJN 在岩川紧急修建隐秘的备用基地。1945 年 3 月，冲绳战役爆发，IJN 在鹿屋基地部署大量航空兵力对冲绳美军进行特攻作战。因此，美军也将鹿屋基地作为重点打击目标。为了保存实力，IJN 将部署在鹿屋基地的芙蓉部队（夜战部队）分流到岩川基地——当时芙蓉部队反对无意义的特攻，坚持其夜战部队的定位，由此转移到更为安全的岩川基地。

芙蓉部队作为 IJN 为数不多的夜战部队，主力机型为彗星，担当夜间突击轰炸任务。为了避免美军的空袭，岩川基地做了严密的伪装，跑道白天用可移动的木屋等伪装成牛羊随意走动的牧场，战斗机及飞行员则隐秘在周围的林木及民房之中，到了夜晚，岩川基地才展现出原本的形象。

拜严密的伪装所赐，岩川基地到战争结束都未曾遭到美军的空袭，也可以说是当时战争中的奇迹。

战后，岩川基地被废置，真正变成了牧场，后来则成为了鹿儿岛县肉牛改良研究所的一部分，这一结局也是颇为有趣——假作真时真亦假。



▲有趣的是岩川基地现在是鹿儿岛肉牛改良研究所的一部分



▲鹿屋基地区位

岩川基地由于战后被完全废置，留下了的遗迹也相对较少，主要是后来在此树立了“芙蓉之塔”，用于纪念在此战斗过的芙蓉部队。（芙蓉部队起初是在藤枝基地组建的，因此主要的纪念设施都在目前仍在使用的藤枝基地。）

游戏

2014 年 3 月 15 日，“岩川基地”作为『舰队收藏』第 18 个服务器紧急开设，来缓解半个月前开设的“鹿屋基地”爆满的情况，这简直跟历史上一模一样，“岩川基地”再一次救了“鹿屋基地”之急。

与鹿屋基地一样，岩川基地也是新米狂热提督的天堂（or 地狱），开服仅仅 4 个月便出现了『舰队收藏』有史以来战果第一的“秃子”エキノコ，第一个达成了月战果榜上 5 位数的成就，被人尊称为“岩川战神”。最疯狂的事迹便是入手“武藏”后第三天就把“武藏”练到了 150 级。连续几次以 5 位数上榜后，岩川战神挂出“没钱了”的签名后就基本归隐休闲了。不过，岩川战神的传说并没有结束——岩川战神二代目出现了，刷新了一代目的战果记录（大约是 13000+），并挂出“期待一代目重出江湖”的签名。

虽然岩川基地的 500 位战果线并不突出，但是 20 位战果线却明显高出其他服务器很多，可以说是著名的秃子俱乐部。

“虎虎虎”的起点
——佐伯湾泊地



▲佐伯湾



历史

佐伯湾位于九州岛东部大分县佐伯市境内，扼守沟通太平洋与濑户内海的丰后水道西端，与宿毛湾隔海相望，战略位置显著。

1920 年，日本军方便在丰后水道两侧修建丰与炮台要塞体系，抵御从太平洋方向而来的海上威胁。其中九州岛一侧，便在佐伯湾南翼上的鹤见半岛上修建丹贺炮台及鹤见町第 1、第 2 炮台，构筑炮台群。

同时，IJN 也在佐伯湾设立了佐伯航空队、佐伯湾泊地防卫队。佐伯航空队属于内线航空队，主要负责担当这一战略方向上的本土防空职责。佐伯湾泊地则主要是让出入丰后水道的联合舰队主力有休息补给之所，其定位理念与宿毛湾泊地有相通之处。防卫队则负责基地及周边海域的防备。

太平洋战争爆发前，IJN 未来达成奇袭珍珠港的目标，将鹿儿岛湾视为珍珠港的模拟目标进行紧急训练。训练完成后，机动部队主力集结于佐伯湾接受山本五十六的检阅，然后各自分开北上至单冠湾，与其他部队汇合，最终跨越北太平洋，达成奇袭珍珠港的目标。

之后，佐伯湾泊地本身长期并未入驻大型舰艇。相比之下，佐伯航空队则要有名的多。1934 年，佐伯航空队设立。1941 年，机动部队的航空队进驻，进行对珍珠湾袭击的模拟训练。之后，佐伯航空队长期担当警戒、反潜、护航任务，甚至组建了专门的护航部队——第 931 航空队，也就游戏中天山（九三一空）、九七式舰攻（九三一空）所属的部队。九三一空搭载到航母“大鹰”、“云鹰”、“海鹰”、“神鹰”，为运输船队提供空中掩护。1945 年 3 月，佐伯航空队也参与对大和等舰的天号特攻作战的掩护作战。

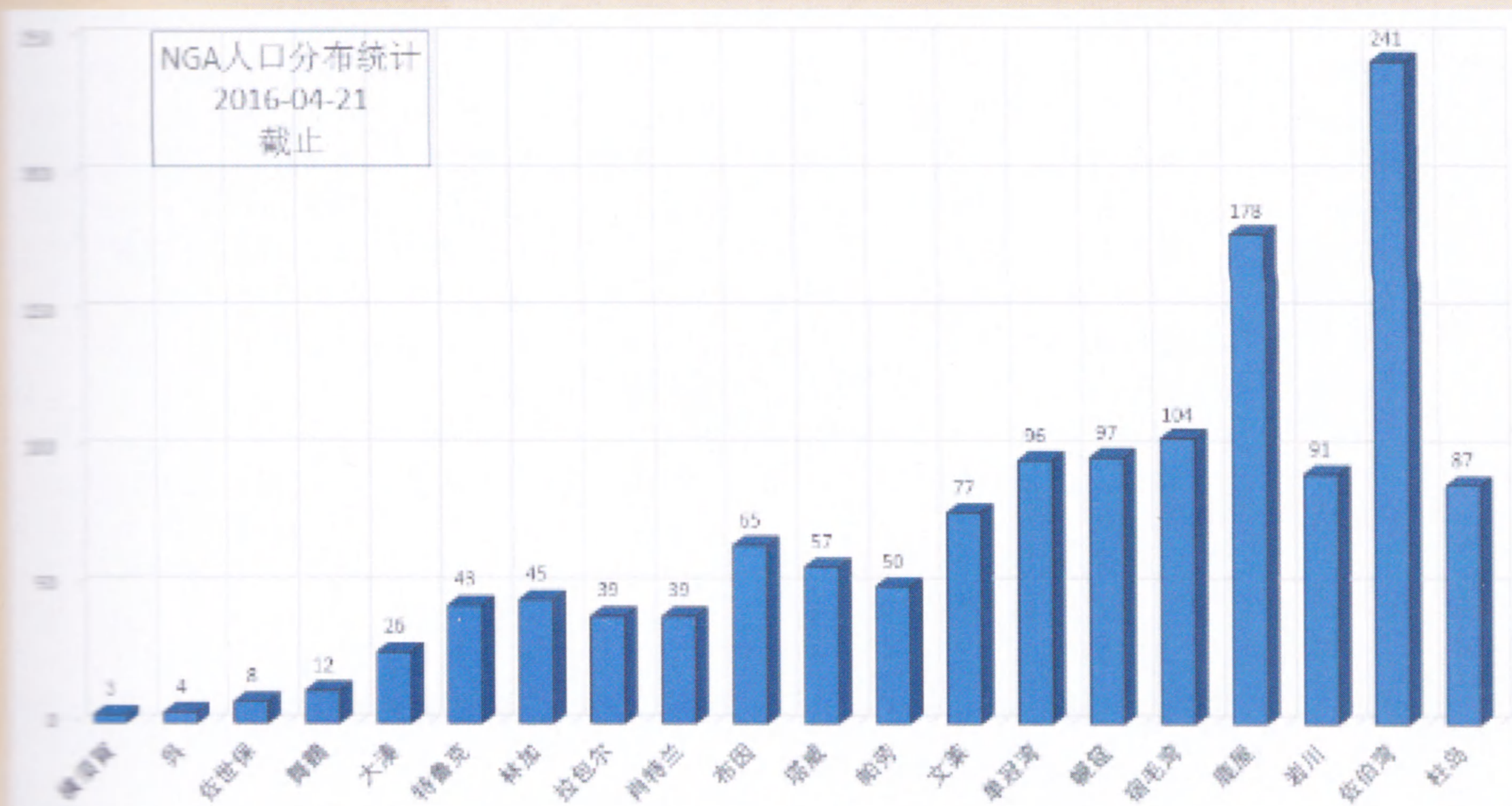


▲联合舰队机动部队珍珠港袭击出发点

战后，佐伯航空基地也被废置，飞机跑道对民间开放，现在已经成为一片工业区，佐伯航空队司令部旧址被海自利用，现在是海自佐伯分遣队的队舍。

圣地巡礼的话，首先当然是去佐伯市和平祈愿馆やわらぎ。佐伯市和平祈愿馆建在原佐伯航空队兵舍基础上，里面主要展示了明治时期以来日本与世界关系、战争中的佐伯市及对和平的祈愿等内容，实物展品包括佐伯航空队飞机引擎、美军飞机残骸、海自训练舰“朝云”船锚等，还专门设立了“联合舰队机动部队珍珠港袭击出发点”之碑及战后日美友好祈愿和平之碑。祈愿馆周边就是佐伯航空队旧址，目前还保留了大量的飞机掩体、兵舍、指挥所等遗迹。

如果还有闲情的话，还可以去佐伯湾南翼的丹贺炮台遗址看看。丹贺炮台主要武备是从 IJN 战列巡洋舰“伊吹”（一战后下水的鞍马级战列巡洋舰 2 号舰，在『华盛顿条约』中被废舰）上拆下的一座双联主炮。目前炮台设施保存还算完整，值得一看。



▲ NGA 提督人口统计

游戏

2015 年 1 月 7 日，『舰队收藏』第 19 个服务器“佐伯湾泊地”正式开服，正好与动画同期，以安置新的提督入驻。距离上一个服务器开设，已经大半年了，『舰队收藏』提督数量也稳定增长到了 250 万人。动画的开播，无疑为游戏人数的增长打了一阵强心剂，因此“佐伯湾泊地”设计容量就显得相当之大——实际上的确包容下了动画以来的新热潮。

对于国人而言，『舰队收藏』动画的开播也引发了新的入坑潮流，根据 nga 的提督所属服务器统计，目前位置“佐伯湾泊地”压倒性的优势居于首位。可见动画开播引发的入坑效应有多强，——虽然动画最终却做砸了，口碑较差，继而影响到了『舰队收藏』这块金字招牌。

“佐伯湾泊地”开服后，便是 2015 年 2 月的冬季活动“迎击！特鲁克泊地强袭”，新米提督在活动中遭遇了“战舰水鬼”——深海长门，人称（XX 病院）理事长，于是纷纷咸鱼，“佐伯湾泊地”由此在国人提督口中有了“咸鱼湾”的别称。咸鱼梗在这次活动中也是被广为流传，成为提督们的专用黑话。

决战部队的假日
——柱岛泊地



历史

柱岛泊地位于濑户内海内山口县岩国市柱岛群岛与周防大岛之间围成的宽阔水域，扼守广岛湾，是深居于广岛湾之中的吴镇守府的出入大门，战略位置不言而喻。

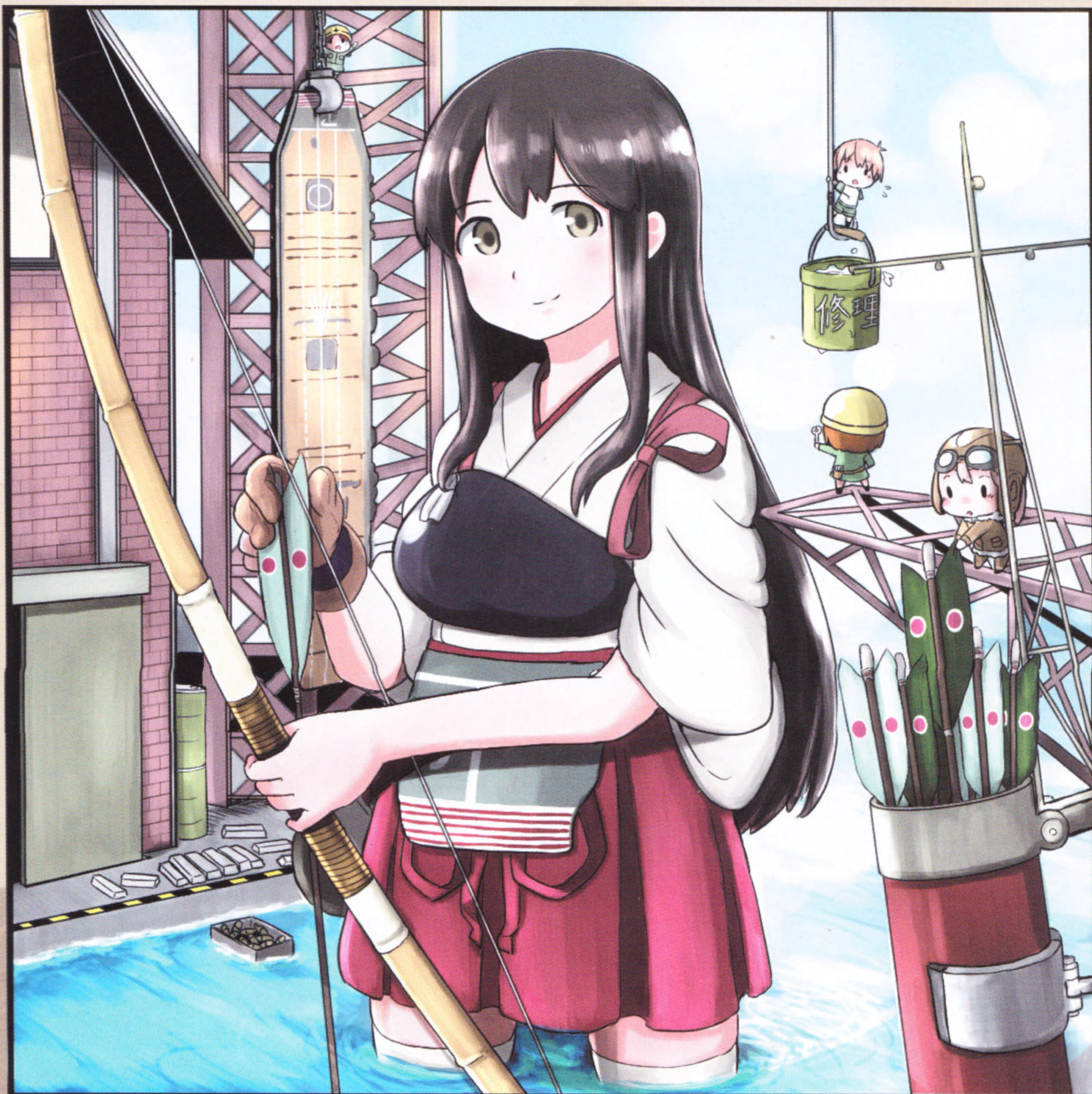
吴港处于广岛湾内众多岛屿的庇护，安全性虽然佳，但是广岛湾水域狭窄，舰艇出入并不方便。因而一旦处于紧急情况，舰队主力会移驻到不远处的诸岛泊地，可以随时方便的出港，同时也有周防大岛等周边岛屿的掩护，离吴镇守府又不远，交通联络也非常便捷。

按照 IJN 的设想，日美开战后，航母机动部队、以重巡及水雷战队为核心的夜战部队、潜艇警戒部队等等投入到先期与敌接触并逐步削弱对方舰队实力，等到美军主力舰队赶到日本本土近海，以逸待劳的 IJN 主力舰队再全军出动，与美军决一死战，这便是 IJN 著名的“九段邀击渐减作战”，其中以战舰为主的主力舰队待机区域就在诸岛泊地。这一战略实际上也正是 IJN 无脑参考上一次日俄战争时的经验总结出来的，刻舟求剑，结果可想而知。

1941 年 12 月，航母机动部队奇袭珍珠港大获全胜，太平洋战争正式爆发。挟其余威，IJN 以航母机动部队、重巡战队、水雷战队为主要力量，横扫东南亚，西进印度洋，而主力舰队则因为航速较慢难以跟上、又以担当决战主力待机为由长期呆在柱岛泊地训练。在前线冲锋陷阵又获取大量战果的航母机动部队则开始嘲讽战舰主力部队是无所事事的“柱岛舰队”。（编注：IJN 历史上没有以泊地名为名的舰队，只有联合舰队 > 第 X 舰队 > 第 X 战队的称呼。此处是纯讽刺。）

1942 年 6 月中途岛作战发动，“柱岛舰队”也隆重出击，结果便是前线的机动部队损失惨重，攻略中途岛与捕捉歼灭美军舰队主力两大目标都基本失败，决战胜机已失，“柱岛舰队”寸功未立便只能悻悻而返。之后，主力部队主要移往特鲁克泊地待机。

1943 年 1 月，“陆奥”等舰从特鲁克泊地返回本土，2 月返回吴港。6 月，“陆奥”于柱岛泊地停泊待机，此时柱岛泊地内还停泊着“长门”、“扶桑”、“最上”、“大淀”、“龙田”等舰。





▲陆奥纪念馆

6月8日，“陆奥”在接替“长门”系留旗舰浮标时，突然第三炮塔发生剧烈爆炸，舰体迅速沉没，舰上成员上千人殉死，这就是轰动一时的“陆奥爆炸沉没”事件。由于“长门”、“陆奥”在当时日本国人心中的特殊地位（当时“大和”、“武藏”只有极少数人知道），IJN严密隐瞒了“陆奥”沉没的消息。“陆奥”到底缘何突然爆发沉没，至今仍然众说纷纭，成为一大历史谜题。

战后，柱岛泊地也被废置了，海自在更靠近吴港的江田岛附近水域设立泊地。而柱岛泊地留存现在的遗迹，最大的自然还是至今仍然留在泊地海底的“陆奥”舰体。日本几经努力，想把“陆奥”舰体完整打捞上来，但最早只打捞了75%左右舰体。（“陆奥”舰体上的钢铁，完全没受到广岛核爆的辐射影响，对于日本而言是非常珍贵的特殊钢材。主要用于盖革计数器等要求低辐射背景的精密探测仪器的屏蔽材料。）这些部件四纷五落地被各种机构收留纪念。

前往柱岛泊地圣地巡礼的话，最重要的自然还是去“陆奥”纪念馆。柱岛本身遗迹很少，只有旧海军监视所遗迹。“陆奥”纪念馆也并未建在柱岛，而是在周防大岛东端的伊保田港附近。

“陆奥”纪念馆主要是介绍“陆奥”的生平、舰体设计及布置以及“陆奥”爆炸沉没之谜，展出的实物有“陆奥”的舰首一部、船锚、锚链、螺旋桨、14cm副炮2门及舰员遗物。纪念馆外，还建有“陆奥”之碑，用以纪念当时殉死的上千水兵。

游戏

2015年6月17日，『舰队收藏』第20个服务器“柱岛泊地”开设，也是目前为止最后一个开设的服务器。距离上一个服务器“佐伯湾泊地”也已快半年，而距离下一个服务器开设也已将近一年时间，甚至可能更为漫长——新服务器的开设暂时还没确切情报。由此，“柱岛泊地”成为霸占最新服务器时间最长的一个服务器，从侧面也反映了『舰队收藏』的人数增长逐渐达到极限。

柱岛服务器开设后，也逐渐结束了『舰队收藏』限时抽选登陆的时代，开放自由登陆了，现在入坑的门槛又降低了。

柱岛提督们迎来的第一个活动是2015年夏季活动“反击！第二次SN作战”。本次活动至今争议颇大，第一次登场的最终boss“防空栖姬”，甲难度下装甲高达让人绝望的333，尽管有削甲机制，但是那次活动甲鱼的难度显然非常之高。柱岛提督的第一次活动经历想必不甚美好。由于死鱼（未能最终通关）很多的提督数量相当不少，于是柱岛泊地也就有死鱼岛之称，与佐伯湾的咸鱼湾相映成趣。

说到柱岛，自然不能不提及“陆奥”。创作了迷之生物“陆奥蜗牛”的同人作者blew老师在2014年6月8日创作了如下的陆奥祭奠同人：大大小小的“”陆奥蜗牛”云集在柱岛泊地集体鸣炮，纪念倒霉的“陆奥”。



▲陆奥祭

结语

『舰队收藏』至今已经开设20个服务器，对于一个页游而言，或许并不算什么，但是至今这些服务器都健康的存活着，而非像一些页游那般不得不合并旧服务器、再开新服务器的狼狈，从某种意义上也意味着持久的胜利。

柱岛服务器开设将近一年，『舰队收藏』的提督数量增长就接近瓶颈，然而运营前不久已经明确表态将开设新的服务器。随着2016年春季活动的落幕，从战役剧情而言，镇守府已经打开了战争的局面，与美军等已经成功接触，未来发展的可能性一下子拓展开来了。尽管春季活动的反响不佳，但是整体格局变化也让不少老提督看到了新的希望。

相信『舰队收藏』能够成功突破自身的瓶颈，开辟出新的广阔天地来。▲

镇守府通信
Guardian harbor Times

6月10日舰娘安卓版开始运行

这次居然没有跳票！不得不说 DMM 的节操果然还是比角川要高一些。需要翻墙运行，不过现在提督们所熟知的那几个主流代理工具，都针对此已经推出了相应的安卓 app，而且仅登陆 DMMGAMES 验证时要求翻墙。所以翻墙方面并没有构成阻碍。甚至有提督称安卓版登陆后直连反而还更顺畅。

当然现在舰娘安卓版还只是『先行运用版』所以出现重大 bug 也未可知。又因为没有了航海日志与提督很忙等辅助工具，导致提督很容易忘记出击状态，又因没有缓存辅助时对 4G 流量消费巨大。因此本提督建议大家还是先尽量少在手机版上出击，以免意外损失（沉船和流量方面）。



10号 梅雨季节限定更新

浴池系家具「温泉檜風呂」、「温泉岩風呂」更新为梅雨季节的紫阳花式样。以及追加新家具：紫阳花彩色玻璃窗、最上模型桐箪笥

夕张、最上、千岁、千代田的梅雨季节限定立绘与语音更新。



30日更新 期盼已久的朝潮型改二实装与新装备

朝潮改二丁，说好的丁型驱逐舰没能实装，改二丁倒是提前到来。所谓丁型驱逐舰，即战时针对量产性、对潜性、护航性进行了特化的驱逐舰。

本次更新中另一大重点就是推出了大量新装备：零式舰战 32 型、16 英寸三联装主炮 + 火控装置、以及零式舰战 32 型（熟练）。以上装备均可在明石工厂改修获得（但是消耗大量螺丝钉……）



▲右手中北的单装炮是八九式 12.7cm 高角炮 B1 型改四，有为给丁型驱逐舰用的而新设计的附炮盾单装炮架

对潜先制爆雷攻击

对潜先制爆雷攻击的发动条件是装备声纳类型装备之后 对潜值打到 100 以上，不过五十铃改二可以无条件发动。 不过对于非随舰来说，即使算上装备大部分也很难达到。因此 50 级就能满足触发条件的五十铃改二还是最优先选择。

此外夕张大淀等四格子轻巡虽然也可以通过对潜特化装备来达成条件，但是因为装甲和回避都比五十铃改二低，在潜艇之外深海舰也逡巡其中的海域，还是五十铃比较安定。

本次维护中还追加了针对 UI 的优化，方便手机版操作▲



Hikage Eiji
“绚烂雏绘”与“影之轨迹”
Katagiri Hinata

“阳”之片桐雏太与“阴”之日阴影次的世界（下）

■ 文 / 完蛋了的国王
■ 责编 / 岩烧碳渣 ■ 美编 / 塔里



片桐雏太，

卖画也要看对象，BL什么鬼，女体化真本命！

Some times people go to wrong way.

『春恋 × 乙女』勇破五位数的销量令BaseSon赢得了续命的机会，游戏的功臣之一——企画兼脚本写手 K. バッジョ大概一时心存侥幸，心想“学园纯爱物也不过如此嘛”，屁颠屁颠的就投入到下一部作品的企画中去了。证据就是 BaseSon 新作的企画里居然又出现了『春恋 × 乙女』里的舞台“圣佛兰切丝卡学园”，此乃开发学园纯爱物的厂商惯用的伎俩之一。如果剧本照着这么写下去，那么很有可能现在已经不存在 BaseSon 这个厂牌了，学园纯爱物这个激战区毕竟不是靠一朝一夕之功就能攻下来的，多少老牌厂商在此折戟沉沙，又有多少新晋厂商把这里当做跳板又转向其他发展方向。BaseSon 毕竟还是缺少底蕴，可又不像那些刚冒头的新厂商可以见风使舵，所以如果一味跟学园纯爱这个题材硬刚，很有可能在三部作品内就败下阵来。所幸这个“如果”并没有发生，因为 BaseSon 的主创团队接下来的脑洞大开不仅为公司打开了日进斗金的盈利之门，也为Galgame 业界打开了一扇充满魔性的未来之门，这扇大门通向的目的地只有言简意赅的三个字：女体化。

不久前的上海 CP18 上，笔者某游戏公司任职的朋友力邀我体验一款他们开发的新游，友人指着易拉宝上的看板角色嘚瑟地问道“没见过吧？”其实笔者早就瞄到了上面的图案，画的是女体化的张角。笔者当时就心想，你们的日本老祖宗都快有十岁了，你们却还在做井底之蛙？这也难怪，天朝主流游戏从业人员极少关注被视为小众领域的美少女游戏，即便现如今“二次元”的理念如疾风骤雨，也无非就是让一些土老帽逐渐明白了以前叫“动漫”“游戏”，现在统称“二次元”，土老帽有钱了转职为土豪，但本质还是土老帽。

土豪们当然更不会知道“女体化”其实在日本 ACG 界有着悠久的历史，与“拟人化”二



△如果把关羽的眼睛改成跟孔明一样的扇形眼，果然也能大幅提升角色的可爱度

者并称两朵奇葩。了解一点日本历史的人都知道日本的平安时代时兴的是留有母系社会色彩的走婚制度，女性当时的社会地位很高，至少不比男性要低，女人不仅可以继承家业，甚至还能荣登天皇之位。既然没有什么男尊女卑的偏见，那么男性歌颂女性，甚至于向往女性身份的例子屡见不鲜也就并不显得奇怪了。记得在百合神作『圣母在上』里就有过一出山百合会排演『易性物语』的剧情（老衲的少女心暴露了？），让样貌激似的福泽姐弟交换身份，各自扮演对方的性别。『易性物语』原名『とりかへばや物語』，是诞生于平安时代后期的一个故事，讲述的是朝廷的关白左大臣喜得男女二子，却因为儿子过于文弱，自幼被当做女孩抚养，苦于后嗣无继的父亲只得让儿女对调身份，却因此闹出了不少风波。故事的最后当然皆大欢喜，两个孩子长大后又换回了各自的身份，男孩继承父亲官位成为关白，女孩则嫁入皇室成为中宫皇后。这类以戏说居多的物语颇具平安时代的浪漫主义气息，但足可见性转换型的“性倒错”在日本文化里扎根有多深。

到了现代，率先在“女体化”方面结出累累硕果的倒是跟之前提到的百合神作『圣母在上』南辕北辙的女性向同人创作界，亦即腐女圈。有一部分“意志不够坚定”的腐女对男欢女爱残留有奢望，所以想出了将一方男性角色“女体化”后再与另一方男性角色组成 CP 的办法，典型的例子就是『EVA』里的弱气男主碇真嗣，正常男性向的本子通常是真嗣推绫波丽或者明日香，正常女性向的本子则是真嗣与渚薰互推，

但真嗣女体化的本子里则能看到“离经叛道”的碇父子（父女？）互推，这口味确实不是一般的特别啊！女性向同人创作是早期日本同人界不二的主流，其影响之大甚至连日后很多大手少年、少女漫画家都深受其启发，高桥留美子的成名作之一『乱马 1/2』就大胆的以性转换作为核心梗，创作了集男女两种性别为一体的空前的漫画主角早乙女乱马。若干年后，另一位姓早乙女的美少年早乙女有人男扮女装的那一出戏跟他的前辈比起来实在是小巫见大巫了。

不过早乙女有人的“女体化”从文化历史的层面上说却是正统，因为在『Macross F』的设定中，有人诞生于歌舞伎世家，饰演女性角色原是他的本分。在男扮女装这点上，日本的国粹歌舞伎与我天朝国粹京剧有异曲同工之妙，但歌舞伎做得更彻底，至今仍排斥女性参演。说起来，最初无论是京剧也好，歌舞伎也罢，都是女性演员占压倒性主导地位的，只不过后来随着时代变迁，女性地位骤降，被禁止演戏，京剧和歌舞伎才成为男性的天下。相传歌舞伎艺术的创始人出云阿国是来自于出云国的巫女（但据现代考据巫女一说已被推翻），巫女善舞，


▲片桐雏太设计的吕布，外形固然标新立异，但在奇人辈出的『恋姬无双』里算不上令人印象最深刻的角色


▲由片桐雏太设计的刘备和孙策，类型同为巨乳御姐，但气质相当不同

重要职责之一就是为神明奉献舞蹈，谓之“神乐”。看过『熊巫女』的都知道神乐是一种严（zao）肃（gao）的宗教仪式，巫女可以通过剧烈的舞蹈进入失神状态，以达到与神明相通的境界。出云阿国流浪到京都后在四条河原一带以舞蹈为生，脱胎于神乐的阿国的舞蹈气质高雅，深受京都游女（妓女）们的欢迎，经游女们发扬光大后成为歌舞伎的雏形。所以在江户时代早期，歌舞伎其实是游女们取悦男性顾客的一种民间艺术形式，离国粹还有很远的距离。后来幕府整肃社会风气，禁止女性演出歌舞伎，这才让男性歌舞伎演员们有了登上历史舞台的机会。歌舞伎的经典剧目往往来源于历史人物，如著名的『义经千本樱』演绎的就是悲剧英雄源义经的生平事迹，其中扮演能歌善舞的义经宠妾静御前的演员如果是早乙女有人这样天生丽质的美少年的话，观众应该会看得如痴如醉吧……

所以说，将历史人物女体化的点子并不新鲜，别说从平安时代到江户时代一直就有，上世纪 8、90 年代的大众化动漫作品里也已经屡见不鲜了。然而为什么 BaseSon 还能开历史之先河？原因应当有二，其一：从没有人想过要在 Galgame 里玩女体化梗；其二：从没有人想过要向别国的古典名著下手。这个别国正是我大天朝！那部被“荼毒”的古典名著正是家喻户晓的『三国演义』！

为什么以前就没有人想过在美少女游戏里玩女体化梗呢？理由大概简单得很，Galgame 就是一种推妹子的游戏，永远是肉多狼少，既然有取之不尽的妹子资源，何苦还要去从男性群体里“借”呢。至于上述的第二点，11 区向我大天朝借用古典文学名著改编的例子多不胜数，美少女游戏界当然也不能免俗，但如果笔者是游戏开发者，要我选题材的话肯定脱不出『金瓶梅』、『红楼梦』这些本来就含有大量情色内容的作品范畴。都说日本人很熟悉我们的四大名著，这四大名著里『三国演义』基情四溢，而且是光荣的专利，『西游记』是一个和尚和三个人外的故事，『水浒传』更是基情满满，里面的女人一个手就能数过来，乍一看都是不怎么与美少女游戏的特质沾边的题材，于是也只有『红楼梦』了，可后者知名度有限，远非国民级小说『三国演义』可比。如果照着这个思路来一个大跳跃的话，做一款以『三国演义』为背

是的Galgame 岂不是绝壁会大卖？某日下雨天下班后被闪电击中的K. バッジョ正是这么想的！

当然以上纯属戏言，K. バッジョ究竟是怎么把早先的学园纯爱物跟后来的女体三国题材结合在一起的始终是个谜。正常情况下BaseSon 应该推出『春恋 × 乙女』续作类型的作品，一边强化片桐雏太这个卖点，一边改善一直是弱项的脚本。或者干脆铁了心卖画，增加作品产量，甚至开姐妹品牌圈新玩家。事实上NEXTON 本来就已经为BaseSon 做好了扩张的规划，2007 年底姐妹品牌 BaseSon SPICE* 上线，画师当然不可能有片桐以外的第二个选择。但不走运的是处女作『新婚さん ~Sweet Sweet honeymoon~』直接成了完结作，倒不是因为玩家不服片桐的水准，而是因为压根就找错了玩家。『新婚さん』是一款女性向 BL 游戏，片桐这种零基础非腐女画师再厉害也攻略不了和她同样性别的玩家吧……这段插曲按下不表，反正 BaseSon SPICE* 短暂的兴亡史也并没有激起什么波澜，那一年以黑马姿态翻弄整个Galgame 业界的新王者只能是『恋姬无双』。

K. バッジョ，也该是我登上历史舞台的时候了

Hentai's friend also was hentai too.

与片桐雏太并列为 BaseSon 两大台柱之一的K. バッジョ是自品牌创立以来一步步成长起来的亲信，也是和片桐、日阴合作多年的亲密伙伴。K. バッジョ此人留下的个人资料不多，据其自我介绍是大阪本地人，跟片桐等人同一批入职，是 BaseSon 的创业元老之一。K. バッジョ的出道作也是『ONE2』，当时他负责撰写深月遥和配角麻生久远两条角色线，从重要程度来说远不如另一位从隔壁品牌 PL+US 调来的脚本写手青山拓也，而且因为种种原因他的名字并没有留在官方记录里，但看得出 K. バッジョ是个颇有胆略的年轻人，愿意扛下角色类型与其他几人格格不入的教师深月遥这条线的撰写工作，也是从那时候起 K. バッジョ与日阴影次建立起了牢固的友谊，两人是典型的损友，


△关羽的形象变化多样，也是片桐最得意的角色之一

△『恋姬无双』小全家福，众多角色一起出镜，乍一看并不让人感觉到这是一部由5位画师合作完成的作品

K. バッジョ自曝家藏工口 DVD 的九成都是咬题材，前文中也介绍过日阴名留青史的成名作『圣奴隶学园』，靠的就是浓郁的各种花式咬法成功跻身拔作殿堂级画师行列，两人的性癖如出一辙，甚至可以说在创作中互相影响。

K. バッジョ在 BaseSon 的发展历程走得比较顺，在制作 SCORE 的『先生だーいすき』时就已经荣升企画和监督，全盘掌控一部游戏的制作进程，所以他跟片桐雏太的关系也很亲密，虽然因为滞留在 SCORE 的制作组而错过了『屍姫と羊と嗤う月』和『夕緋ノ向コウ側』两部作品，但后来两人在『春恋 × 乙女』中再度聚首，并一直合作至今。能够跟公司旗下的两大主力画师都保持亲密无间的合作关系使得 K. バッジョ能够在制定游戏企画案时更游刃有余。就拿『恋姬无双』来说，这是一部以海量角色取胜的游戏，需要相当可观的画师资源来匹配，在 K. バッジョ的调动下 BaseSon 和 Liquid 可谓精英尽出，片桐雏太、日阴影次、八叶香南、かんたか四大主力全员集合，并外借到了实力画师さえき北都作为补充，能一次为五位画师安排好适合他们各自风格的角色，仅此一项就足以体现出 K. バッジョ的实力。况且与 K. バッジョ长期合作的老员工里还有一直担任 CG 制作总监的とーかい林檎，此人后来也兼任助理监督，可以说是技术端稳定输出的总闸。这样一来文本和原画两条主要战线都已尽在 K. バッジョ的掌握之中了。此人虽然不能算文笔隽永的文青型写手，也绝对不是麻枝准那种拥有病态气质的天生作家，但这些都不妨碍他成为 BaseSon 创立以来最棒的脚本作者、企画人和监督。

『恋姬无双』这个名字一目了然就是抄袭自光荣著名的动作游戏“无双系列”，确切地说是最早的“无双”作品『三国无双』，这一抄就抄



了近十年，而且相当与时俱进，光荣来『真·三国无双』，BaseSon也来『真·恋姬无双』；光荣升级为『猛将传』，BaseSon也跟上一部『萌将传』；后来光荣推出『战国无双』，BaseSon当然毫无悬念的接着开发『战国恋姬』，总之这十年来就是紧跟光荣的步伐，借助前者的市场份额和影响力推出相应的女体化作品，完美利用前者的广告效应，几乎不费吹灰之力的就把一块原先不属于任何人的江山给打下来了。K. バッジョ还发明了一个叫“妄想满载 烦恼爆发 纯爱历史AVG”的游戏类型给『恋姬无双』下定义，因为闻所未闻，也前无古人，当然在短时期内不可能有竞争对手。游戏发售的第二年，当时最具权威性的业界奖项“美少女游戏大赏”就把“新种类奖”颁给了『恋姬无双』，当然如果这个奖项听上去有点无足轻重的话，那么同时颁给BaseSon的“最佳人设奖”就足够彰显其分量了。K. バッジョ是个聪明人，他从光荣的“无双系列”身上学到的不仅仅是命名这么简单，还敏锐地意识到了该系列的生命线在于角色的不断扩充。BaseSon有业界最好的画师团队，当然就能做出业界最棒的游戏人设。

『恋姬无双』为什么如此受玩家欢迎？一言以蔽之就是能推的角色实在太多，而且都是男性玩家早有耳闻的知名角色，这么有趣，而且超值的游戏当然会有一大群人趋之若骛。『恋姬无双』及其续作的登场角色多到什么程度？当然笔者是懒得去数了，大概连BaseSon官方也没有正式统计多，因为越到后期派生作品越多，新增角色也就越杂乱。笔者倒是有兴趣来数一数登场过的男性角色，如果把冒牌刘备、卑弥呼这种路人龙套都算进去的话，包括玩家扮演的主角北辰一刀在内，一共有10位男性角色，其中曝光率最高的有三人：北辰一刀、华佗和貂蝉。男体化的貂蝉可以说是本作最大的“伏兵”，笔者斗胆断言『恋姬无双』是游戏界绝无仅有的一例敢把貂蝉设定为男性角色——不，确切地说应该是筋肉基佬型的男性。在充满视觉冲击力的死基佬貂蝉面前，无论是爱抖露张氏三姐妹、兽耳萌萝孟获、还是时不时上演假面羞耻PLAY的赵云都相形见绌。当然前提是笔者拿来做对比的这些角色跟一般的Galgame女主角比起来已经非常弹眼落睛了。那么如此逆天的貂蝉究竟出自谁人的手笔呢？官方倒是卖了个关子没有公布，不过据笔者观察应该出自かんたか之手，其实不仅是貂蝉，本系列三大基佬的另两位卑弥呼和华佗也都由かんたか包办。这位NEXTON的优秀画师实际上比片桐和日阴还早几个月入职，不走运的是自从麻枝准、樋上至等人跑路后就一直被按在Tactics主力画师的位子上，差点跟着这个品牌一起走进死胡同，但かんたか有几次担任救火队员的机会，让他能加入到BaseSon和Liquid几部重要作品的创作中，进而实力获得普遍认可，在『恋姬无双』里有了一席之地。

如果说『恋姬无双』男性角色的走红纯属意外，那么其海量的女性角色里能有若干人脱颖而出，占据各种年度人气角色榜单则就是毋庸置疑的必然了。『恋姬无双』虽然使用了“人海战术”，但又很敬业的在每一个角色的设定上下足了功夫，这就很可怕了。大多数玩家当然都欢迎女性角色众多的游戏，有一种莫名的超值感，但试想所有的女主角都是一个套路的“图章脸”，再不挑食的玩家也会倒足胃口吧。『恋姬无双』系列的女性角色虽然多达数十，却没有一个是“判子绘”，这才是游戏能在“美少女游戏大赏”人设部门里拔得头筹的最大筹码。



▲由片桐包办的『恋姬无双』初期主角阵里的三人，一开始可能连片桐都没有料到人气最高的竟是经常玩消失的赵云

▲要表现角色强气的一面时，片桐最常用的手法就是把吊梢眼的眼角拉得尽量高

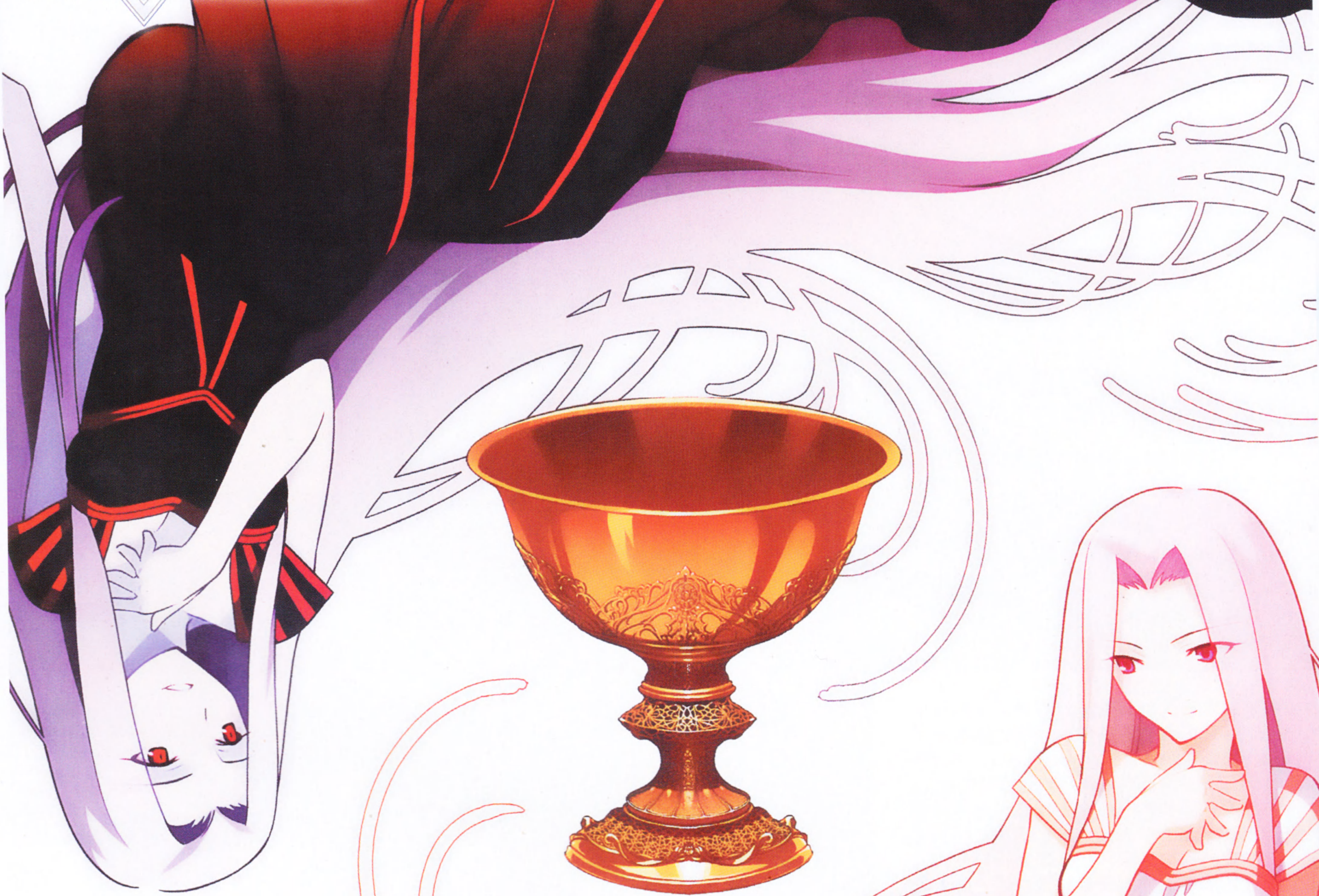
为了实现这个宏大的目的，就需要有很多位画风不同，但又很有协调性和统一感的画师来共同作业，放眼整个业界除了 BaseSon、Leaf 和以前的F&C,很少有品牌能满足如此苛刻的条件。

Leaf 有大阪和东京两个工作室，占尽先天优势，大阪这边有カワタヒサシ（河田优）坐镇，东京工作室坐拥御三家，名气都大得吓死人。Leaf 人设的巅峰之作毫无疑问是由这“四大天王”共同合作的『ToHeart 2』系列，可惜这种跨地域合作如今已成绝唱，“天王们”似乎更喜欢各自为战，要自己迁就别人的步调来工作大家似乎都敬谢不敏。曾经与 Leaf 分庭抗礼的 F&C 拥有羡煞整个业界的优质画师资源，三大工作室一字排开的场面确实够豪华，体现 F&C 人设最高水准的『快餐店之恋』系列每一作都有现象级的一流画师加盟，从中村毅、甘露树，到桥本タカシ、铃平广，再到フミオ、村上水军，群星闪耀，不可一世。但 F&C 的结局却是因为当家画师的屡屡“叛变”而自我解体，分崩离析。像 Leaf 一般如日中天，却无人能动摇东西分立的格局，因为画师班子的领导人 CHARM（鹫见努）是东京工作室首脑，大阪人不买他的账。而 F&C 则因为不尊重画师，视他们为常换常新的廉价劳动力而遭到惨痛的报复。

BaseSon 与以上两大巨头都不同，一来公司内没有寡头巨人，游戏企画和监督都是从基层培养起来的，没有架子。二来像 K. バッジョ这样的台柱级企画监督跟公司的主力画师们都是多年来朝夕相处的工作伙伴，彼此间没有隔阂。三来主创团队里无论哪个人单飞出去都达不到业界天王天后级的地位，所以大家心知肚明只有把力量合在一起才能制作出足以撼动整个业界的大作。是 BaseSon 内部的团结与稳定支撑着『恋姬无双』系列走向成功。▲



▲由日阴影次设计的吴军阵营核心角色孙权，外形和气质与片桐笔下角色有明显不同，双眼分得较开是日阴画风显著的特点



连续两次活动不送英灵，无氪玩家好苦啊！官方这次真是一门心思作死，而且明明说好的7月人理毁灭，结果现在第六章才刚刚公布，运营一年就结束看来是不太可能了。所幸我们的英灵巡礼还能继续下去，这次我们主要点评颇为有趣的“两家人”：

『Fate/Grand Order』Servent scanning record part V.
You don't know the power of money side!

不氪金你真的可以变强（五）

『Fate/Grand Order』英灵全扫描

□文/岩烧碳渣 □责编/如月千华 □美编/小茧

Mordred
莫德雷德

职阶	Saber	HP	2153 / 14680	ATK	1811 / 11723	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 1Hits	2 枚各 3Hits	1 枚各 2Hits	4Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	魔力放出 A	7 回合	初期	赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
	直感 B	7 回合	灵基再临 [1]	获得暴击星星 [Lv.]	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
	不貞隠しの兜 EX	8 回合	灵基再临 [3]	解除自身被赋予的弱体状态										
				赋予自身防御力大幅提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
				自身 NP 增加 [Lv.]	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%
	騎乗 B	自身 Quick 性能提升：8%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	クラレント・ブラッドアーサー 我が麗しき父への叛逆	A++	对军宝具	Buster		5Hits
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	400%	500%	550%	575%	600%
	对（亚瑟）特攻 < OC 威力 UP>	180%	190%	200%	210%	220%
	自身 NP 再充填 < OC 效果 UP>	20%	25%	30%	35%	40%



关于角色

乘着亚瑟王出国远征之机，篡位夺国的年轻圆桌骑士。在 Fate 系列中被设定为艾尔托莉雅的姐姐摩根以艾尔托莉雅为原型制作的克隆人。她与艾尔托莉雅外貌身型甚至能力都完全一致，成长速度远超自然人但寿命也十分短暂。虽然因为自己的外貌被摩根要求平时戴着面具示人，但却仍然以孩童特有的纯真崇拜着“完美无瑕”的亚瑟王。不过这一切在遭到亚瑟王拒绝后灰飞烟灭，原本就已经到达极限的不列颠，因为两人的冲突而开始走向崩坏。之后的事情大家想必已经知道了，Camlan 之丘上，艾尔托莉雅的长枪刺穿了莫德雷德的胸膛，莫德雷德的剑也给予了艾尔托莉雅致命伤，亚瑟王的传说随之落幕。

成为英灵后的小莫性格挺麻烦，一方面不想被当成女性对待，另一方面又讨厌被当成男性对待，见到父上特别是“乳上”（枪阶艾尔托莉雅）立刻暴走。最早在『Fate/stay night』的 Fate 线中就有所提及，『Fate/Apocrypha』中首次作为英灵出现，在 FGO 里则到第四章才实装，作为主人公咕哒子的主要帮手表现活跃。『Apocrypha』里，小莫虽然继承了父上的剑技，但在实战应用上则大相径庭。什么大剑投掷、拳脚混杂、以空中的敌人为跳板等违反骑士礼仪的行为层出不穷，FGO 里的攻击模型很好地还原了小莫这种“ギリギリで剣技”，比如 Arts 指令卡的砍两刀蹬一脚之类的。

小莫最早的设定，其实是一名男性从者，原本预定在初版『Fate/Prototype』中登场的，不过后来因为亚瑟王女体化，这个设定也随之废案。06 年 TV 版中还曾以男性背影登场（CV 桑岛法子），后来小说版『Fate/Apocrypha』企划开始后，因为伪娘角色有阿斯托耳福了，所以性别直接改成了女性，声优也从桑岛法子变更成了泽城美雪。

角色解析

基本与同星级的父上同样定位的光炮型 Saber。白值 ATK 比父上高，但 HP 稍低点，魔力放出也是同 Rank 的，虽然没有了父上的“领导力”，但随之补上的招牌技能“不貞隠しの兜”却是目前 Saber 职阶中少有的 NP 充填系技能。技能等级升到 8 级虽然看起来能上升 24NP，但算上小数点，携带满破礼装“虚数魔术”（75%NP 充填）可以直接满 NP。而且“不貞隠しの兜”还提供了一回合的防御力大幅提升，一定程度上增加了生存能力。宝具跟呆毛虽然倍率一样，但多了一个独特要素“亚瑟特攻”。攻击“艾尔托莉雅系列”英灵角色时伤害上升，虽然对象范围比较狭窄（狭窄个鬼嘛武内你给我出来），但在某些活动场景中有奇效。因为有着 NP 充填技能，宝具又具有 NP 再充填特效，所以比起其他光炮型 Saber，小莫的宝具回转效率更高。不过不可太过依赖宝具，毕竟小莫本身的 NP 获得效率并不是非常高，多多组成 Arts Chain 来积攒 NP 吧。

作为光炮型 Saber，小莫的平砍火力稍逊于拥有领导力技能的呆毛王和阿提拉，宝具回转效率又比较看重“不貞隠しの兜”技能等级，也就是说想要强就得肝，不太适合休闲玩家。值得一提的是小莫跟呆毛一样拥有龙属性，所以跟黑贞德的相性极好，同时两者都是 Buster 宝具，一个全体一个单体互相照应，可谓最佳搭档之一（前提你得有，非洲人以泪洗面）。礼装的话，一般小莫还是倾向于带 NP 充填系以求尽快释放宝具。技能优先升“不貞隠しの兜”到 6 级最宜，想追求高伤可以将“魔力放出”点满，什么还有一个“直感”？忘了它吧。

总评

光炮团主要成员，坑爹剑专克乳上。



Euryale
尤瑞艾莉

职阶	Archer	HP	1711 / 9506	ATK	1306 / 7032	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hits	2 枚 各 2Hit	2 枚 各 3Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	吸血 C	8 回合	初期	敌单体 NP 中概率减少 1 格 [Lv.]	60%	62%	64%	66%	68%	70%	72%	74%	76%	80%
				自身 NP 增加 [Lv.]	18%	18.9%	19.8%	20.7%	21.6%	22.5%	23.4%	24.3%	25.2%	27%
	魅惑の美声 A	9 回合	灵基再临 [1]	概率赋予敌单体 (异性) 魅惑 [Lv.](1 回合)	70%	73%	76%	79%	82%	85%	88%	91%	94%	100%
	女神の気まぐれ A	7 回合	灵基再临 [2]	赋予自身 Arts 性能提升 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 A	自身弱体耐性提升：20%
	単独行動 A+	自身暴击威力提升：11%
	女神の神核 EX	赋予自身伤害加成：300 弱体耐性提升：30%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	アイ・オブ・ザ・エウリュアレ 女神の視線	B	对人宝具	Arts		1Hit
	给予敌单体超强力攻击	1200%				
	对 (男性) 特攻 [Lv.]	150%	200%	225%	237.5%	300%
	高概率赋予对象 (男性) 魅惑 < OC 概率 UP>	100%	125%	150%	175%	200%
	降低对象攻击力 (4 回合)	20%				



关于角色

希腊神话中戈尔贡三姐妹的次女。飞行之女，海神福耳库斯的女儿。尤瑞艾莉的头像常被艺术家用在象征性的徽章、建筑的装饰物甚至雅典的钱币上，也曾用于士兵的盾牌上。与美杜莎不同，尤瑞艾莉生来就是魔身，具备不老不死的能力。Fate 系列里在『Fate/hollow ataraxia』里美杜莎的回忆中与大姐丝西娜一同登场，对美丽、可爱的东西会无条件地付出自己的爱，特别喜欢戏弄美杜莎。是“偶像”的概念具现化而成，因此吸引众多男性的憧憬与追求。对男性表现出的是容易让人浮想联翩、甜美可爱的少女姿态，然而……你懂的。

作为古代希腊众神之一，本来是不可能作为英灵召唤出来的，然而这在 FGO 里实现了。在第三章中实装，主线剧情中表现活跃，与小牛“弥诺陶洛斯”之间的互动让人印象深刻。原本作为女神，拥有永恒美貌的代价，被赋予了脆弱身体。但随着英灵化，似乎变得稍微能够战斗了。对 Master 始终展露着微笑，看上去似乎很有好感的样子，但其实是想要看 Master 走向破灭，并以此为乐的缘故。“好久没有看到人类了，好想慢慢地观察其被痛苦折磨的样子呢 (微笑)”果然很腹黑呀。

题外话，俄里翁 (某熊) 的母亲也叫尤瑞艾莉，但并不是同一人物。

角色解析

都是男性特攻型英灵，不过跟没什么战斗能力的大姐丝西娜比起来，二姐尤瑞艾莉还算挺能打的，特别是通过第三期英灵强化任务追加了新技能“女神の気まぐれ”之后。两个控制系技能，配以男性特攻 + 魅惑效果的宝具，让二姐在面对男性英灵 Boss 的时候往往有奇效。二姐另一大特色就是职阶技能里的“女神の神核 EX”了，搭配 Rank A 的对魔力，面对大部分负面状态几乎免疫，这在 Debuff 满天飞的 FGO 里，凸显一个可怕。值得注意的是，敌小兵、人狼、半人马甚至机械兵之类的大多数人型怪都是算作男性的，所以二姐的针对范围并不小，在面对非英灵时也能发挥出控场甚至特攻的优势。有趣的是，二姐宝具等级上升后并不会提升基础伤害倍率，只提升特攻伤害倍率，OC 提升的是魅惑成功率，所以宝具等级 1 和等级 5 差别并不是很大，对新手来说是很值得投入的英灵。

不过虽说特攻范围不小，二姐终归只是在特殊情况下才能发挥自身最大价值的英灵，追加技能“女神の気まぐれ”虽然很有效地弥补了特攻之外的宝具伤害问题和稍微提升了 NP 效率，但剩下两技能与宝具的控制效果都要看脸，并不值得依赖。有玩家构筑出能够发挥戈尔贡三姐妹特性的特殊队伍，就是大姐 + 二姐的组合，带个大姐 or 二姐的好友，不断地魅惑敌人。控制的当的话，甚至能够让男性 Boss 全程无法行动，十分有趣。为了顺应这个队伍构成，礼装选择方面自然倾向于增加魅惑成功率的礼装，技能当然也得全升满，这对于素材紧缺的玩家来说，需要好好斟酌一番了呢。

总评

将男性玩弄于手掌之中的特殊控制型英灵，自身战斗力不强但是拥有很有趣的战斗方式。



Hitachibou Kaison
武藏坊弁庆

职阶	Lancer	HP	1722 / 9149	ATK	1029 / 5801	罕贵度	☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚 各 1Hits	2 枚各 2Hit	2 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	怨霊調伏 A	7 回合	初期	概率赋予敌单体技能封印 [Lv.](1 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
	仁王立ち B	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身目标集中 [Lv.](1 回合)	100%	120%	140%	160%	180%	200%	220%	240%	260%	300%
				赋予自身防御力大幅提升 [Lv.](1 回合)	30%	33%	36%	39%	42%	45%	48%	51%	54%	60%
	白紙の勧進帳	10 回合	灵基再临 [3]	概率赋予敌全体宝具封印 [Lv.](1 回合)	60%	62%	64%	66%	68%	70%	72%	74%	76%	80%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 C+	自身弱体耐性提升：15.5%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ごひゃくらかんふだらくとかい 五百羅漢補陀落渡海	EX	对军宝具	Arts		
	概率赋予敌全体眩晕 [Lv.](1 回合)	50%	65%	72.5%	76.3%	80%
	赋予诅咒 (3 回合)< OC 效果 UP>	500	1000	1500	2000	2500

关于角色

源义经（牛若丸）史实中的随从，兼备智谋和胆量的武藏坊弁庆是歌舞伎和净琉璃中常用的题材，在日本广为流传，但 FGO 里的这位，并不是本人，而是常陆坊海尊。虽然在『义经记』里，常陆坊海尊从早期起就作为源义经也就是牛若丸的家臣出场，但是待遇全都是当配角。源义经最后的战斗里常陆坊海尊没有跟弁庆一样选择死战而是逃了出来，所以他一直悔恨不已。为了将弁庆的事迹传播出去，他自称为弁庆，以弁庆的身份战斗。虽然在传说中常陆坊海尊是一个不老不死的仙人，不过在 FGO 里却是普通人类。会随着灵基再临的完成，向玩家公开自己的身份，并且以“武藏坊弁庆”的身份向玩家效忠。

原本是网游企划『Fate/Apocrypha』中设计出来的英灵，但随着企划的终止而废案。值得一提的是，原案还真就是不死的仙人设定，之所以能被召唤是因为“虽然不死但被当作英灵从英灵之座中召唤出来”，宝具“五百羅漢補陀落渡海”原案中的效果是每当在场的人抵抗判定失败，就会被强制性移动，最终会被带往净土而成佛。同时还拥有“八道具”“弁庆佛”多个宝具，可惜到了 FGO 中都被废弃。

角色解析

白值 HP 很高，ATK 目前 Lancer 中最低的防御型英灵。所有技能以及宝具都属于那种恶心对手的类别，如果 FGO 有 PVP 大概会很厉害，但是，并不会有。第二期英灵强化任务受惠者，补充了新技能“白紙の勧進帳”能够封印敌方全体宝具一回合，恶心程度更上一层楼。配合宝具如果全体眩晕成功的话能够有效地拖延敌方宝具两回合，本身配卡 BAAQQ 积攒 NP 的效率还不错，有目的地去释放宝具可以达到良好的控制效果。不过值得注意的是技能“白紙の勧進帳”和宝具即使升满了，也不是 100% 封印和眩晕的，终归要看脸。虽然有拉仇恨的嘲讽技能，但无奈只有一回合，尽量用在抵挡敌方单体宝具上吧（也就当炮灰）。



因为 Cost 很低，又非常容易获得，当作弃子使用还不会削减队伍的战斗力。能够依靠队伍构筑或者操作来最大化他的价值的话，他将是你手上一颗不可多得的好弃子。比如在封印敌方技能后嘲讽起来强吃一波伤害，保护主力的同时达到迅速换人的目的。又比如给他带上“五百年の妄執（携带者退场时封印敌单体对象宝具 2 回合，诅咒 10 回合）”这类下场时触发的礼装，将宝具封锁进行到底或者给全队带来增益效果。总之，不同的战术应用，都可以让“武藏坊弁庆”在不同的队伍中发挥自己的优势。索性截稿前为止 FGO 中还没有出现另一位相同定位的英灵，所以这个伪・弁庆在较长的一段时间里还是能占据不少深度玩家英灵阵容的一席之地的。



总评

将妨碍进行到底的妨碍型英灵，总之不让敌人好过就对了。

Medusa
美杜莎

职阶	Rider	HP	1608 / 8937	ATK	1337 / 7200	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚 各 1Hits	2 枚各 3Hit	2 枚各 2Hits	3Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
魔眼 A+	8 回合	初期	概率赋予敌单体石化 [Lv.](1 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
怪力 B	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身攻击力提升 [Lv.](2 回合)	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%
鲜血神殿 B	8 回合	灵基再临 [3]	自身 NP 增加	20%									
			赋予自身 NP 获得量提升 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%

职阶技能

技能名	效果
対魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%
騎乗 A+	自身 Qucik 性能提升：11%
単独行動 C	自身暴击威力提升：6%
神性 E-	赋予自身伤害加成：95

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
ベルレフォーン 騎英の手綱	A+	对军宝具	Qucik		1Hit
给予敌全体强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
己方全体星星发生率提升 (3 回合)< OC 效果 UP>	20%	30%	40%	50%	60%



关于角色

『Fate/Stay night』中如此活跃的Rider就不用过多介绍来历了吧。Fate线中作为主要敌人、HF线中作为主要友方非常地活跃，让人印象深刻。Fate系列的“本子王”，CM劳模的存在。眼罩和平日里戴着的眼镜是用来封印魔眼的“魔眼杀”。戴上眼罩时视觉会被完全封锁，只能靠听觉、触觉、嗅觉，还有魔力探知等来观察外界。『Fate/hollow ataraxia』中揭露了她的过去，明明是戈尔贡三姐妹中最小的妹妹，却体型高挑，自卑总觉得自己不够可爱，讨厌镜子（帕尔修斯你看看你，弄得人家都心理阴影了）、测量身高，经常被两位姐姐欺负（例如迫她洗衣服、抢走海神送给她的天马、吸她的血等）。FGO初期实装角色，在房间里对话的话，会说自己讨厌海带（二爷你感觉如何？）。同时继承了原作对女性有性方面的兴趣的设定，如果玩家性别为女性（咕哒子）的话，在幕间“ゴルゴンの花嫁”里对话会不一样，会对玩家说出意味深远的语句哦，切勿错过。庆祝HF线剧场版动画化消息的限定活动剧情中，美杜莎穿着间桐樱的学生制服戴着眼镜登场，同样切勿错过。

角色解析

攻击型的Rider，白值ATK虽然不及同为3星Rider的亚历山大，但职阶技能以及保有技能填补了这一点差距，让美杜莎成为3星Rider中攻击能力最强者。“怪力”虽然只有两回合但攻击力提升数值较高，英灵强化任务新增加的技能“鲜血神殿”则很好地补上了美杜莎宝具回转效率不高的缺点。顺带一提，美杜莎的Arts攻击次数为3Hit，积极地利用OverKill NP收益提升，配合新技能“鲜血神殿”带来的NP效率提升，以及作为Rider的高集星权重，一波暴击后再度释放宝具并非难事。当然，说到美杜莎，招牌技能肯定是“魔眼”了。FGO里虽然只能将敌人石化一回合（帕尔修斯哭昏在厕所），但此技能在同类控制类技能中成功率比较高，特别是技能等级提升后，属于值得依赖的那一类。在面对强力的Boss时，一回合麻痹带来的喘息时间的重要性，大家都懂。

美杜莎比较让人担忧的，还是截稿为止还未开放的宝具强化副本，在没有宝具强化的情况下，目前的攻击倍率只能说一般，不过给己方全体附加的暴击星星产生率提升还是挺有意义的。虽然集星权重高，但自身2枚Q卡只有2Hit，产星率低下，建议搭配产星优秀的Assassin利用宝具增幅，增加暴击星星后以暴击终结敌人。在新技能实装后，礼装选择面变广了。对于队伍阵容厚实的玩家（欧洲人）来说，给美杜莎带上NP充填系礼装放替补，看准时机替换登场通过“鲜血神殿”充满直接开宝具，是比较常见的套路。而对于想以美杜莎为主力的队伍来说，选择低量NP充填并增加Q卡性能的礼装、或者增加暴击威力的礼装，能很好地发挥美杜莎的长处哦。

技能优先级方面如果对于控制系没有太大需求可以优先提升“怪力”，“鲜血神殿”毕竟不会随着技能等级提升增加NP提升量，所以对NP效率满意的话可以不升。如果是想构筑前面二姐部分说述的控制队伍的话，就一门心思把“魔眼”点满吧。

总评

优秀3星Rider之一，卡图prpr。



Irisviel von Einzbern 爱丽丝菲尔〔天之衣〕

职阶	Caster	HP	1996 / 12476	ATK	1372 / 8237	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 3Hit	3 枚各 3Hit	1 枚各 3Hits	4Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	献身の覚悟 A	9 回合	初期	赋予自身给予回复量提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
	自然の嬰児 A	8 回合	灵基再临 [1]	赋予自身无敌 (1 回合)										
				赋予自身 NP 获得量提升 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
	魔術医療 A	7 回合	灵基再临 [3]	回复己方单体 HP[Lv.]	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600	2700	2800	3000

职阶技能	技能名	效果
	陣地作成 B	自身 Arts 性能提升：8%
	女神の神核 C	赋予自身伤害加成：200 弱体耐性提升：20%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ソング・オブ・グレイル 白き聖杯よ、謳え	B	魔术宝具	Arts		
	回复己方全体 HP[Lv.]	2000	2500	2750	2875	3000
	赋予己方全体再起状态 (3 回合)< OC 回复量 UP>	1000	1500	2000	2500	3000

关于角色

“太太我喜欢你啊！”

等会，笔者一定是因为最近人妻力不足才导致精神错乱，说出如此粗鄙之言。让我们重新再来一次：

“太太我喜欢你啊！！！！！！”

咳咳……

通过『Fate/Zero』的联动活动，太太无声无息地通过“天之衣”的形态化作英灵实装了。这让无数原本以为不会送英灵的玩家们狂喜乱舞，也让这次活动好评如潮。爱丽丝菲尔是圣杯系统的制作者之一的爱因兹贝伦家族创造出来的人造人，同时也是用于收纳在圣杯战争中战败的英灵们灵魂的小圣杯的容器。随着圣杯战争的进行，英灵们的灵魂逐渐被小圣杯所吸收，爱丽作为人类的机能将逐渐消失，最终化为圣杯召唤仪式的一部分。“天之衣”是爱因兹贝伦世代传承下来的礼装，不仅拥有接近爱因兹贝伦已经失传了的第三魔法“天之杯（灵魂的物质化）”的魔术，更拥有能够控制大圣杯的能力。最早由 200 多年前爱因兹贝伦的家主“冬之圣女”羽斯缇萨・里姿莱希・冯・爱因兹贝伦所着，在羽斯缇萨成为大圣杯的基础创建了圣杯系统而消逝后，“天之衣”被保留了下来。至于如今为何会在爱丽丝菲尔身上出现，让爱丽成为英灵的，目前还没有讲清楚。不过拥有近似第三魔法效果的魔术礼装，穿在了身为小圣杯的人造人身上，再连接上大圣杯的魔术回路（羽斯缇萨），将本体英灵化，好像又十分说得通的样子……但是……羽斯缇萨当年所着的“天之衣”并没有如此露骨呀！



角色解析

毕竟以前已经随着万圣节活动附送过一次 Caster 职阶的英灵了，所以这次太太出现着实让很多玩家大跌眼镜。不过考虑到万圣节伊丽莎白是攻击型的 Caster，这次补一个奶妈型 Caster 好像也不太冲突的样子，而且……“太太我喜欢你啊！”

综上所述，这次太太实装也是有理有据令人信服的（喂）。考虑到金卡奶妈只有 5 星的玉藻前（而且主职为辅助）以及 4 星的美狄娅 Lily，这次送一位高星奶妈给无氪玩家，官方简直良心。不过毕竟是附送英灵，奶力明显不及美狄娅 Lily，1 级宝具只有 2000 的回复量，5 级宝具也只提升到了 3000。虽然有回复技能，但升满了也就 3000，所幸 CD 不长，以及有“献身の覚悟”提供的回复量提升效果，好好操控的话，太太的瞬间回复能力会优于美狄娅 Lily。而且太太的优势在于宝具带来的全员3回合内再起状态，这对于血量低或者没有“战斗续行”的 Berserker 来说弥足珍贵。不过重复释放会造成技能 Miss 的哦。



太太的缺陷在于，明明有着 3 枚 A 卡，但 NP 获得效率却很低下。自身 Arts Brave Chain 下来也只能增长 30% 左右，这使得太太更依赖与队友的 Arts Chain 带来的 NP 增益。持续战中，跟拥有“高速神言”的美狄娅 Lily 比起来回复量有着无法弥补的巨大差距。还好“自然の嬰児”在增加生存能力的同时，还赋予了 3 回合的 NP 获得量提升，虽然补不上巨大的 NP 获得缺口，但总归聊胜于无。

所以，为了发挥出太太的优势，建议搭配 A 卡指令卡较多的英灵，或者直接配上 Berserker 打短期战。礼装选择方面因为太太基本没有攻击能力，所以建议搭配增加回复量或者增加给予回复量的礼装，或者为了增加续航能力，搭配 NP 获得量增加的礼装来补缺。技能升级方面建议优先点满“献身の覚悟”以增加回复力。

总评

生活中最美好的事情都是免费的，比如阳光、空气、以及太太……我喜欢你啊！

Emiya〔Assassin〕

卫宫〔Assassin〕

职阶	Assassin	HP	1786 / 11168	ATK	1493 / 8958	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 6Hits	2 枚各 2Hit	2 枚各 4Hits	8Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
魔術 B	7 回合	初期	赋予自身 Arts 性能提升 [Lv.](1 回合)	24%	25.6%	27.2%	28.8%	30.4%	32%	33.6%	35.5%	36.8%	40%
聖杯の寵愛 A+	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身无敌贯通 (3 回合)	—									
			赋予自身暴击威力提升 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
			赋予除自身外己方全体弱体耐性下降 (3 回合)	20%									
スケープゴート C	7 回合	灵基再临 [3]	赋予己方单体目标集中 [Lv.](1 回合)	100%	120%	140%	160%	180%	200%	220%	240%	260%	300%
			获得暴击星星 [Lv.]	5	6	7	8	9	10	11	12	13	15

职阶技能

技能名	效果
気配遮断 A+	自身暴击星星产生率提升：10.5%
単独行動 A	自身暴击威力提升：10%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
クロノス・ローズ 時のある間に薔薇を摘め	B	对人宝具	Arts		15Hit
给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	900%	1200%	1350%	1425%	1500%
减少对象 NP	20%				
对象暴击率降低 (3 回合) < OC 效果 UP>	10%	20%	30%	40%	50%



关于角色

早在游戏开服前就有解包分析出要出 Assassin 职阶的卫宫，嗯，大家都以为是出 Assassin 红 A，结果咧，嘿，出了英灵版老爹呀！果然官方很懂嘛，一家人，最要紧的就是齐齐整整。

不过这就让很多原本期待着红 A 的玩家们很失望了，当然，发生这种事，大家都不想的，做人最要紧的是开心，Master 你饿不饿啊，我下面给你吃？

跟红 A 一样，切嗣爸爸也是作为抑止力的代行者，作为清理工化为英灵现界。而且也是跟红 A 一样作为“正义的伙伴”走上末路，才与世界签订契约。在那个世界，切嗣没有接受爱因兹贝伦的邀请，没有与爱丽丝菲尔结为夫妻，所以不认识太太，跟卫宫士郎也没有任何的关联。

切嗣 papa 本身是作为“魔术师杀手”的暗杀者，擅长使用现代武器，以“固有时制御”为主要手段，利用时间加速进行高速攻击和移动，或者利用减速将心跳停滞而潜行。FGO 里的宝具就是“固有时制御”升华后的结果，而且在宝具演出最后，还将致命一击留给了“起源弹”，原作还原度 Max。当然要考究起来的话，这个“起源弹”对很多对象压根就没效果的吧……

值得一提的是，明明这个切嗣 papa 跟爱丽丝菲尔没有关联，但却拥有技能“聖杯の寵愛”，解释是“某处的圣杯，深深地爱着他，这份爱也是此世最强的诅咒”。这简直是写作“宠爱”读作“诅咒”啊，果然……舞弥小三！都是时臣的错，都 TM 赖本泽马。

角色解析

Arts 宝具，加上提升 Arts 性能的技能“魔術”，天啦撸官方终于脑子正常了，所以说红 A 的“魔術”配 Buster 宝具官方你啥时候改回来？身为 Assassin，产星能力当然是招牌了。切嗣 papa 除了 Arts 以外其他指令卡的 Hit 数都很可观，特别是 Buster 以及 Extra 的 Hit 数在全英灵中都是最高位的，所以将 Qucik 放在 Brave Chain 最前面可以攒出大量的暴击星星。但是切嗣 papa 的 Arts 指令卡 NP 获得量是全英灵倒数的，还好 Qucik 的 NP 获得量属于普通的程度。如果想攒 NP 的话建议 A 卡前置，即使后面是 Buster 也能依靠高 Hit 数获得一定量的 NP。当然切嗣 papa 本身产星高容易依靠自身打出的星星去暴击，如此获得 NP 的效率也是不低的。“聖杯の寵（zu）愛（zhou）”通过降低队友的弱体耐性来获得高数值的暴击威力提升，想发挥此技能的话建议队伍里不要有其他高配星权重职阶英灵哦。

切嗣 papa 的另一招牌技能就是“スケープゴート（替罪羊）”，FGO 中首次出现可以给其他对象“目标集中”状态的技能。CD 较短，所以升满的话可以很灵活地控制敌方攻击对象并最大化利用其他英灵的无敌 or 闪避效果。仔细想想，儿子和太太都拥有闪避或者无敌的效果，切嗣你丫……“背黑锅我来，送死你去”大概唱的就是这个情景吧。

宝具为高倍率单体，优势在于能够扣除敌单体 1 格 NP，这种 Caster 类效果出现在 Assassin 中实属罕见。所以与一些战斗型 Caster 搭配比较能够发挥出切嗣 papa 的优势。礼装搭配选择面非常广，比如为了增加宝具威力，可以带增加 Arts 性能的；为了发挥暴击特长，可以带集星和提升暴击威力的；为了将产星进行到底，也可以带产星效率增加的。或者也可以带以上几种效果混合的多重效果礼装，平均地提升未尝不可。因为三个技能都很强力且 CD 差不多，所以各位可以根据自身需求优先选择自身需要的技能升满。

总评

打星王者，暴击队的低 Cost 主要供星者。



Lvbu Fengxian
吕布奉先

职阶	Berserker	HP	1494 / 8302	ATK	1507 / 8119	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	3 枚各 1Hits	1 枚各 2Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	勇猛 B	7 回合	初期	赋予自身攻击力提升 [Lv.](3 回合)	9%	10.8%	12.6%	14.4%	16.2%	18%	19.8%	21.6%	23.4%	27%
				赋予自身精神异常耐性提升 [Lv.](3 回合)	18%	19.8%	21.6%	23.4%	25.2%	27%	28.8%	30.6%	32.4%	36%
	反骨の相 B	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	15%	16%	17%	18%	19%	20%	21%	22%	23%	25%
				赋予自身攻击强化成功率下降 (3 回合)	50%									
	乱世の梟雄 A	8 回合	灵基再临 [3]	赋予自身宝具威力提升 [Lv.](1 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
				赋予自身星星集中度提升 [Lv.](1 回合)	3000%									
				除自身外己方全体防御力下降 (1 回合)	20%									

职阶技能	技能名	效果
	狂化 A	自身 Buster 性能提升：10%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ゴッドフォース 軍神五兵	A	对人、对军、对城宝具	Buster		1Hits
	给予敌单体超强力攻击 (无视防御力提升效果)[Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
	概率给予对象眩晕 (1 回合)< OC 概率 UP>	30%	40%	50%	60%	70%

关于角色

最早在『Fate/EXTRA』中登场，炼金术师拉妮Ⅷ的从者，莫名其妙地被设定为了半人半机械的角色，FGO 里貌似没有明确是否沿用此设定。又一位被蘑菇吹上了天的中国英灵，仔细想想，目前 Fate 系列中出现的中国英灵基本都是强度逆天，同出自『EXTRA』的“玩家心理阴影”李书文、FGO 里的 7 星英灵孔明，然后就是现在这宝具伤害吊打金时爹的吕布以及 3 星中的战神荆轲……

FGO 里的吕布基本参照的是『三国演义』里的吕布形象和故事，吕布这个人物可以对应 Assassin、Lancer、Rider、Archer 以及现在的 Berserker 一共 5 个职阶，因为是个反骨仔所以以 B 阶之外的职阶召唤出来时要小心被背叛。设定上是这样，但『EXTRA』里的吕布虽然因为狂化的关系无法说话，不过游戏中的种种表现都看起来是位稳重的武将。以及其后的漫画版，为了不让拉妮伤心而拒绝拉妮违心的命令 (蘑菇的意思是拉妮像貂蝉)，还有 FGO 里与『空之境界』的联动活动剧本中与弗兰肯斯坦的互动 (说是弗兰像吕布女儿)，都可以看出吕布是位对家人温柔的战士 (只是重度脸盲看谁都是家人而已吧“笑什么笑，你也是貂蝉”)。

宝具“軍神五兵”在『EXTRA』里原本演出效果绚丽，结果到了 FGO 里莫名地变成了“吕布 beam”，堪称最省钱的演出效果。



角色解析

白值 ATK 为 3 星以下所有英灵最高值，同时也是 3 星以下最高伤害单体兵器，夸张点来说甚至是全罕贵最高瞬间伤害兵器。能获得此地位，依靠的就是第二期英灵强化任务中获得的技能“乱世の梟雄”。因为 3 星以下英灵很容易就满宝具等级，所以“乱世の梟雄”和“勇猛”配合带来的爆炸性的宝具伤害，让吕布的瞬间伤害超越了宝具等级 1 的 5 星 Berserker 坂田金时和黑化库·夫林，傲视群雄。虽然有“反骨の相”提升防御，但毕竟没有“战斗续行”保底，容易出现事故。而且“反骨の相”还带有降低攻击强化成功率的负面效果，手贱点错了技能顺序可能会造成崩盘，让吕布的操作难度陡然上升，玩家之间将能够灵活操控吕布的 Master 称为“陈宫”，然而演义里吕布动不动就驳回陈宫建议……



宝具“軍神五兵”会有概率给予对象眩晕，这个是可以通过 OC 来提升概率的，如果有必要追求眩晕请将吕布的宝具放在宝具连发的最后释放。吕布的队友选择推荐能够清负面状态的或者是能够产星的辅助攻击手，以及一个有“目标集中”技能效果的 T。这里要强烈推荐一下 Lancer 列奥尼达斯一世，这两搭配起来简直天衣无缝，无论是产星还是 T 还是攻击 Buff，列奥尼达斯都能单人完成，堪称 FGO 最强辅助 T。礼装选择方面自然是首选 NP 充填 80% 的“カレイドスコープ (宝石翁)”了。技能则优先将“勇猛”以及“乱世の梟雄”点满即可，完成后的吕布宝具 Buster Chain 全暴击的可怕伤害将会让各位如痴如醉。

总评

强化过后瞬・间・爆・炸的单体兵器。▲

孤独的陌生人

——『迷家』、『羁绊者』联合解析

■文/浅色回忆 ■责编/稗田 ■美编/小茧



春番将谢，夏番已至。
在过去的三个月里，
水岛努拉着冈田磨里推出了『迷家』，
TRIGGER 拉着冈田磨里企划了『羁绊者』。
三十人的多角关系 VS 八个人的多角关系。
复杂的羁绊注定会喂给观众更多更多的药。
既而得到超越『来自风平浪静的明天』的纠结神作。
可是，为什么，为什么会这样呢?
明明应该是让人痛并快乐着观看的动画。
最终变成了春季大型野外相亲会啊。



荒谬的开始与荒谬的结局

The absurd start and the absurd ending.

找啊找啊找朋友，
找到一个好朋友。
敬个礼，
握握手，
你是我的好朋友。

——『找朋友』

16 岁的少年光宗，对现实生活感到失望。为了找回真正的自己，在网络上报名参加了“重新开始人生之旅”。30 位年轻男女乘坐一辆大巴，向着传说中的“纳鸣村”前进。据说只要能抵达那里，就可以完全摆脱现世的束缚，享受乌托邦一样的无忧无虑的生活。

这就是曾被寄予厚望的四月新番『迷家』的开篇。这样的活动能招揽来的自然都是挣扎在社会边缘，无法融入社会的个体。有背黑锅被赶出公司的程序员瓦尔卡纳；有灵感过强的伪猫耳少女莉昂；有整天谋划着把别人处刑的 LOVEPON；有虽然为赘肉烦恼，头脑却依旧灵活的名侦探南子；有因为名字相似，就口出狂言的中二病患者冰结的加吉涅斯，还有时刻打算砍人的真・问题少年杰克。

再加上『迷家』优秀的前期宣传。放出的三张海报上，旅行团人数逐次减少，纳鸣村的传言也都偏向“教徒集体自杀”、“政府试验基地”、“疯狂的熊杀光了全村人”这样血腥恐怖的方向。导致观众很容易就会联想到水岛努前些年监督的『Another』。再看到编剧挂着冈田磨里的大名。进而把作品脑补成乡村怪谈 + 大逃杀 + 生存游戏 + 情感撕逼的风格。

动画初期的表现也的确没让观众们失望。欢乐度不输给鮟鱇歌，歌词却直逼『十个小黑人』这种恐怖童谣的河马歌，旅行车上激烈的矛盾冲突，进村后各人的互相攻讦。有人浮尸小河上，有人被关进地下牢房，有人被差点遭火刑。所有的展开似乎都在暗示着大新闻马上就要来了。可就在这时，『迷家』的剧情突然来了个 180 度大转弯。从现实主义迅速向魔幻主义靠拢。原来各人看到的怪物都是纳鸣村这片神奇的土地上，被称为 Nanaki 现象所投影出的各人的心理阴影。不解决掉自己的 Nanaki，就不可能走出这个村子。

自此开始，『迷家』的剧情走向就越来越“迷”。先是赶火车一般放了几位主要参与者的心理阴影的来源。然后其中的几个人就莫名其妙的和自己的心理阴影相互理解，接受了自己不愿回首的过去走出了村子。同时大家都以为死掉的浮尸阿四也带着纳鸣村的研究者出现。表示 GOOD END 其实是接受自己的 Nanaki，而不是战胜它。因为人如果失去对于痛苦的记忆，也就失去了生存的动力。最终，制作组发觉 30 个人的团队的确有点太大，就强行让剩下的 20 多个人直接选择是回到世界还是留下。很敷衍的解决了纳鸣村的问题。唯一让人意外的反倒是结尾的 10 分钟里，好几对新情侣如雨后春笋般冒了出来。不禁让人感叹水岛努和冈田磨里你们的最终目的真不是利用吊桥效应办一场相亲大会么。

相比开场高端大气，结局充满荒谬感的『迷家』。冈田磨里在四月的另一部分作品『羁绊者』在节奏上恰好是完全相反的。与『迷家』任用

近年来成绩一流的水岛努做监督不同。自『双斩少女』后便没什么大动静的 TRIGGER 社。在他们的第二部原创动画中大胆启用了新人监督小林宽与大名气的三轮士郎和林友树进行搭档。从实际效果来看，工作实绩只有在『黑岩射手』和『双斩少女』中写过一点微小的分镜和演出的小林宽，对于『羁绊者』前期的节奏掌控的并不好。在第六集之前的剧情中，尽管人物个性很鲜明，角色动作很流畅，画面冲击感也不错。但观众体会到的是『迷家』还『迷家』的剧情——

主角阿形胜平是个感觉不到疼痛的少年（燎原火有人来陪你了）。某天，他和其他五位同学一起被抓到实验室。扑克脸女主园崎法子宣称他们已经被连接在一起，是可以分享疼痛和痛苦的“羁绊者”。只有一起度过暑假，完成试验机构给予的任务。才能解除身体上的连接。按照一般的剧本构造思路，共享疼痛当然是要和激烈的战战战配在一起才合衬。据说在最初的企划中『羁绊者』也是按照这个路线进行的。不过根据访谈来看，考虑到对主题的表达等原因，战斗部分还是被去掉了。取而代之的类似『双斩少女』的荒诞节奏。政府主导的人体实验，搭配的工作人员都穿着逗比的 GOMORIN 布偶服。共享疼痛的严肃设定，主角们接到的任务





却是“自我介绍”、“找人”、“合宿”。任务难度全凭来袭的 GOMORIN 们提升。看上去倒是像天朝公司喜欢举办的无聊拓展训练，或者是什么三流的综艺节目安排。

直到第七话，当牧穗乃香的心结被打开时。小林宽终于开始爆发，观众也纷纷感觉到那个任君虐我千百遍，我仍待君如初恋的冈田磨里又回来了。牧与瑠瑠创作的漫画剧情与回忆杀完美的结合在一起。夏夜的海边，一直戴着现充假面具的由多次人率先抛开面具冲向大海。观众在前六话中积攒的不满在这一刻烟消云散。后面更是集集神展开，从单相思链条被拿来做实验；到台风来袭的学校里，角色们开始摆明车马的撕逼；再到阿形胜平和园崎法子被揭开的过去。如果单独拉出『羁绊者』的后半段来打分。笔者以为足可与冈田磨里的成名作『真实之泪』或 2011 年骗走无数眼泪的『未闻花名』一争高下。

可惜为时已晚，前期的不知所云已经让大量的观众弃番。一个有意思的数据：两作的 ED 歌曲都很出色，但是在天朝的某音乐 APP 上。『迷家』的 ED『结露』评论数已经超过 1500。『羁绊者』的 ED『初始的速度』评论数只有 200+。虽然这其中显然有『羁绊者』是收费版权番的原因。不过日本那边的热度，也一直是『迷家』略胜一筹。似乎是在说明从关注度上看，走慢热路线远不如走烂尾路线（笑）。

不过群众的眼睛终究是雪亮的。在碟片销量上，这两部番显然没有任何机会与四月的那些霸权（甲铁城、划划爱、JOJO、RE:0）相比。已经发售第一卷的『羁绊者』，首日数据大抵是 1500+，难兄难弟『迷家』看预测恐怕会更惨一点。最后一集的失格让这部作品能不能卖过一宽（883）都很难说。

那么到底为什么会让有着 STAFF 保证的两部作品双双遭遇滑铁卢呢？在『迷家』的访谈上，冈田磨里再次甩锅，表示“这次的动画是部原创作品并非我说了算，而是大家在开制作会议时将大家讨论出的剧本构思制作出一个故事大纲，具体的故事细节在一开始没有具体的决定。每次用大家想出来的点子制作剧本是就会有一种真实感”。换言之，这 30 位形象各异的角色

很有可能是用头脑风暴的形式集思广益出来的。以群像剧的角度来说，『迷家』的角色虽然分摊下来戏份不多。但营造的立体感的确不错，并没有单纯作为棋子活动在纳鸣村这个棋盘上。就算是完全游离在主线之外的万部和皮蛋，只知道吃吃吃的哆吒 A 梦，也能给观众留下的深刻的印象。并且拥有自己的行为逻辑。

可问题也就出现在这里。笔者又要拿群像剧的翘楚『冰与火之歌』和『永生之酒』来说事了。同样的人物量，『冰与火之歌』大抵需要满满一季的时间来表现。『永生之酒』用超快的节奏堆了 16 话还有大量观众表示看不懂。『迷家』试图在 12 话的范畴里，用慢吞吞的节奏讲好这个故事，根本是不可能完成的任务。为什么故事开始阶段许多观众会猜测这片要大量死人。因为有些道理大家都懂。你放进去很多人物，你又不杀了他们给观众一个凝聚点。结果只能是形散神也散。









平心而论，『迷家』中角色们的心理阴影的纠结程度还是不错的。像被人欺负抗争无用的喵太；被无良和尚留下创伤的 LOVEPON；眼高手低项目失败被嘲笑的美影；把父母强加给自己的控制欲转移到光宗身上的飒人；生造出一个玩伴的真咲；以及一直披着别人身份而活的光宗。笔者可以肯定，这些设定单拿出来一两个展开写个故事，效果都会不错。毕竟 2011 年的独立游戏名作『去月球』就是利用了其中之一的设定，战翻了 Valve 和任天堂两家大厂，拿到了 GameSpot 的年度最佳剧本。但是动画的编排毁了一切，在『迷家』的中后期剧情中，观众总是会陷入到这样一种状态里——刚刚被这个角色的心理阴影所打动，另一个角色的回忆杀又紧跟着过来了。“抛弃了心理阴影，感受不到痛苦也就会失去生存的意义”这个道理很正确，用来做核心也没问题。然而面对狂暴的飒人，光宗用嘴炮就说服了他。一言不和就开



车的老司机突然就冒出了对女儿的愧疚，抱着哭一场就算相互理解。从剧本核心思想到结果之间的推理逻辑过程全无。最后再来个简单粗暴的打包回家结局。也难怪观众纷纷表示这最终话是个什么鬼。

多人创作没带来好结果。那么由冈田磨里和 TRIGGER 企划，并且亲自操刀全部剧本的『羁绊者』呢？在这部作品里，实打实的主角有 8 位，能够格称得上回忆杀的，只有阿形胜平、园崎法子、牧穗乃香这三位。天河怕狗，千鸟喜欢胜平说不出口，由多不想让自己小学时是个胖子的事情暴露，仁子的精灵控是装的，日染喜欢疼痛感。他们的毛病连心理阴影都算不上，至多只是个人的小秘密或是感觉出了问题。在这点上，有决定权的冈田磨里至少不会犯『迷家』重点不明的低级错误。

从故事后半程的设计上，我们可以很清晰的看到牧穗乃香的回忆是第一个高潮。通过这个故事，把性格差异极大，互相看着不爽的主角们融成了一个整体。紧接着，在观众还没享受够甜蜜的气氛时。冈田磨里就抛出单相思链条这个大杀器，让刚刚其乐融融的羁绊者团体彻底分崩离析，所谓悲剧是把美的东西毁灭给人看，即是如此。最终用来收尾的则是多年前的真相——儿童实验。三个高潮的冲击力是递进的关系。一方面，后面的高潮总能刷新观众前面的心情，给读者一个层层叠叠挣扎不出的感觉。另一方面，这种心情的刷新也能让许多剧情的推进变得容易。例如学校大撕逼过后，各角色心情低落没法交流的问题就被“儿童实验”这个大事件掩盖了过去。

『羁绊者』在剧情编排的唯一失误，就是日染这个人物。如果说故事前期的自我介绍和合宿还有展示角色性格的任务在。那么寻找日染给人的感觉就是强行加戏。根据设定，政府想要一些性格差异大的人来测试羁绊系统无可厚非，日染和胜平对于疼痛的两个极端态度挺有意思，甚至日染和其他角色的日常互动也很有趣。但是在整体节奏十分关键的第三话，把日染这位和故事主线没有强关联的角色推到聚光灯下，对故事魅力的打击就很严重了。哪怕让日染成为初始成员，在第三集这里替换成别的剧情。也不会形成现在这种头轻脚重，观众要坚持到第七话才能发现作品优秀之处的局面。

总而言之，无论是市场反响还是作品口碑。『迷家』和『羁绊者』都算不上成功。不过，在这两部作品中所表达的思想，和贯穿于其中的冈田磨里的创作主题。却多少反应了日本创作者对于社会的思考。下面，就让我们暂时搁置对动画剧情的探讨。去深究一下这两部同期播放。内核上相辅相成的作品的内涵吧。

田磨里的魔女之药

Poisoning scenario

> 与同伴情感一致能增加快乐和减轻痛苦。同伴的愉快加上我们的同情会更加愉快，同伴的痛苦得到我们的同情会减轻这种痛苦。就如同分担了这种痛苦。因此，向同伴诉说不愉快比诉说愉快更能得到满足，因为爱和快乐本身就令人满足的，而悲伤和愤恨则需要同伴的同情来安抚。
>
> ——亚当·斯密『道德情操论』

冈田磨里，1976年5月3日出生于日本埼玉县秩父市。在学生时代便独来独往，不擅长与人交往。节省下来的社交时间全部用在了读书和写作上。若是能遇到一个井上心叶，说不定也能成为一边出着三题一边吃书的文学少女。

可惜现实毕竟不是野村美月笔下的浪漫故事。高中毕业的冈田磨里立志成为一名电视编剧。进入了专门的编剧学校进行学习。然而日剧这行当的竞争尤为激烈。既不是高材生也没有人脉的冈田磨里只好从最边缘的工作做起，小成本电影、猎奇短篇故事、成人游戏脚本，毕业后的时光就日渐消磨在这些事情上。

1998年，冈田磨里接到了电视动画『DT战士』的脚本工作。作为一名行业里的新人，冈田磨里一上来便不按套路出牌，在自己负责的部分扔开规定好的大纲，按照自己的思路修正剧情。幸好监督纲野哲朗慧眼识才，并没有因为冈田磨里的"胡来"而大发雷霆。反而觉



得她的思路不错。建议她进入动画界发展。从1998-2008的这十年间，转行动画脚本的冈田磨里发展轨迹只能被称为稳健。在2004年之前，虽说也参与了诸如『蔷薇少女』、『今天开始做魔王』的大企划。但做的都是连名字都只能缩在没人看的ED STAFF表里的基层任务。直到2005年的『加贺忍法帖』和『FATE』动画版。冈田磨里才开始正式执掌分集剧情。

这个阶段的冈田磨里还没到锋芒毕露的时候。即使她已经在『萝莉的时间』里负责了系列构成和大部分的剧本。动画看起来还是中规中矩，和原作相比并没有超越性的发挥。不过，量变终究会积累成质变。2008年，随着『真实之泪』的爆发式走红，PA.WORK与冈田磨里的名字一起被广大观众所熟知。而冈田磨里特制的名为"纠结"的魔女之药。也是从这部动画开始，大批量的喂进了观众的嘴里。

这剂药中的第一味："愿者上钩"。

在一部作品中，有些场景是整部剧的凝练，把几个小时或者几十个小时的讲述浓缩在一个单看平淡无奇的镜头里，再狠狠的戳进观众的心里。比如『美国往事』里Noodles在车站的镜子前黑发换白发，披头士的『yesterday』恰到好处的响起。比如『这个杀手不太冷』的最后，玛蒂尔达把盆栽种在了泥土里。又比如『肖申克的救赎』，安迪和瑞德相拥在墨西哥阳光明媚的海边。

有些场景则是一眼看上去就能抓住观众的心。比如『全职猎人』蚂蚁篇最后紧紧握在一起的手。比如『秒速5CM』中放下的道杆和漫天飞舞的樱花。又比如『忠犬八公物语』十年如一日等在车站的阿八。这些场景本身就呈现一种拨动心弦的特质。了解剧情固然会让其更加增色。但即使完全不知道前后事，也同样能常驻于心。

冈田磨里所擅长构筑的，恰恰就是后一种场景。

还记得『真实之泪』中汤浅比吕美和石动乃绘的第一次出场吗？前者在电脑屏幕的淡淡微光下，观众跟着真一郎的背后位视角，看到比吕美淡定地敲打键盘，镜头代替了真一郎的目光，聚焦在微启的唇和绀碧如深海的眸。后者则借用透过树叶射入的金色阳光，让乃绘仿

若从天而降的天使，在真一郎恍惚之中，梦想着飞上晴空的少女微微笑着："我下不去了"。

即使距离动画的首播已经过去了八年时光，相信很多人同笔者一样，依旧能回忆起这两段经典的场景。并且这也并非孤例。『花开伊吕波』第一话中在儿童滑梯上告白的孝哥，『来自风平浪静的明天』开场被渔网打捞上来的少女。『放浪息子』里谈论衣领中塑料固定板的二鸟修一，『龙与虎』中在龙儿面前狼吞虎咽吃着什锦饭的大河。冈田磨里就像那渭水河边的姜太公，在她的开场里没有爆炸，没有番茄酱，也没有大新闻。那离水三尺的直钩上，却自然而然地散发着有关青春的甜蜜味道。让观众这些鱼儿不知不觉间便熏熏然陶醉于其中。

况且，冈田磨里笔下的女孩子们从来也不是花瓶，从乃绘到绪花到修一再到『羁绊者』中的千鸟（好像有什么不对的东西混进去了）。观众所见的角色都是集努力、乐观、独立、积极于一身，坚持不懈地追求自己认定的幸福。都说努力的人最可爱，当过文学少女也做过边缘工作的冈田磨里自然明白这一点。这些角色中多多少少也融入了冈田磨里自身的灵魂，以致于我们追番到最后，会发现她们是否有情人终成眷属都不重要，重要的是在这漫长的追寻





过程中，她们是否践实了自己的行，印证了自己的心。

换言之，观众在审视冈田磨里所塑造的角色时，往往是先用"人"的评价标准欣赏上这些女生。然后才把她们放进"女人"的评价标准里去爱上。而不是像有些作品里单纯把女性角色作为奖杯和宝藏，当做奖励分发给逆天改命的男主角。

这剂药中的第二味："广积粮，缓称王"。

相信观看冈田磨里编剧的作品的观众都会有同一种感受——不到最后一刻，千万不要轻易凑 CP，因为随时可能会拆给你看。『真实之泪』里比吕美和乃绘的竞争从第一话激斗到最后一话，每一集都是一种转折。『来自风平浪静的明天』三男四女的关系酷似渔网。谁能想到千咲心仪的对象从光到要再到纺，起承转合还超级符合逻辑。『羁绊者』中冈田磨里更是借研究员之口，给出了仁子喜欢天河，天河喜欢千鸟，千鸟喜欢胜平，胜平喜欢法子这么一条怎么看都是恶意满满的单相思链条。

在这些设计里，冈田磨里的目的是给予观众足够多的选择。无论你现实中经历过、梦想过的爱情是哪一种。动画里总有一款适合你，让你不由自主的对号入座。想看有情人终成眷属。那么有胜平 X 法子，跨越十几年终于说出爱你的大团圆戏码。想看两个人逐渐拉近距离，感情发酵出酸甜的气息。那么有由多 X 牧这样的极端性格情侣。想看你喜欢的人不喜欢你，那么千鸟，天河与仁子任君选择，并且还能细分出是吃一口回头草，牵手喜欢自己的人。还是默默站在一旁，为昔日的对手加油打气。

把包袱留到最后则是一把双刃剑。用好了能让观众积攒起的情绪一并释放。用不好则会彻底玩脱。在『羁绊者』的最后一话播出前，笔者还是颇为冈田磨里捏了一把汗的。毕竟剧情冲突全部汇聚在法子身上，全城人民强制安装羁绊系统的大事件已经箭在弦上。除了嘴炮之外似乎没有别的可以解决的办法。幸而在大桥之巅，友情烘托爱情，爱情战胜孤单的逻辑链条十分具有说服力。法子的羁绊得以解除，胜平也取回了久违的疼痛感，一切皆大欢喜。反例便是『迷家』的大结局，无论是突然被说

最的飒人还是和自己十几年的心理阴影轻松作别的真咲（这那么轻松 就能接受，何必还来纳鸣村）。都没有很好的回应观众在前十一集中所积攒起来的期待。最终只能沦为茶余饭后的笑谈。

这剂药中的第三味："求不得"。

正如笔者在本节开头所引用的『道德情操论』，人们对悲剧比对喜剧的印象更深。不是因为悲剧冲击力更大，而是抚平悲伤比分享快乐更容易让人满足。纵览冈田磨里参与的剧本，那种一帆风顺，全程发糖的故事几乎没有。就算是卡片主题的『选择扩散者 WIXOSS』也得让观众的胃绞上几圈才行。赶上了『龙与虎』和『樱花庄的宠物女孩』这种原作就不乏纠结戏的作品。动画的发挥就会更加变本加厉。无论是大河冲进教室和狩野堇用拳头解决问题，还是青山七海那注定得不到回应的恋情。都成功做到了青出于蓝，无数的观众为之患上了胃病。

同样的手法也出现在『羁绊者』里。冈田磨里干脆的利用"羁绊对象能听到各自的心声"这个设定，让单恋的角色们一齐摊牌，堪称『来自风平浪静的明天』渔网式关系的总爆发。儿童实验的过去则把法子推到了一个胜平和观众都无法轻易忽略的地位——因为害怕孤独，所以宁可把他人的痛苦锁在身体里，藉此感受自己不是孤单一人。简直像极了难以融入的宅宅们，一边竖起身上的刺相互戳的鲜血淋漓，一边还要尽力依偎取暖的状态。

更为极端的例子则出现在『未闻花名』中。面码的设定从一开始就是注定要离开的。整整一季的日常铺垫，可以说都是为了最后一话"超平和 Busters"在山坡上泪流满面的告别。简单粗暴，却在冈田磨里的描绘下显得如此行之有效。毕竟重新聚集的"超平和 Busters"不只是为了面码，还是为了鸣子、雪集、鹤见、久川与仁太的再度相会。正在阅读本文各位谁没有一两个分别就不再见的同学、朋友呢? 也许是因为距离，也许是因为感情淡了，也许就是那么莫名的断了联系。我们偶尔也会有仁太那样的状态，孤独的把自己隔离在人群之中，等待着那些也许明天回来，也许永不回来的老友们。

究其根本。冈田磨里的这三味材料所汇集成的最终药力。是为了引发观众与角色的"共情"。一位老人摔倒在路边，我们是否去帮助他一般取决于我们对扶老人这件事的收益和成本的潜意识判定。但是也有一种例外，即是这个场景引发了我们的"共情"。对于老人摔倒的痛苦我们感同身受。那我们就会出于纯粹的利他主义来帮助他。从这个角度来说，『羁绊者』中的羁绊系统是有科学依据可循的。政府的目的是用羁绊系统强制给所有人来个"共情"大链接，而后这个社会便充满了美好的利他主义，消除战争和纠纷，达到永远的和平。

可惜冈田磨里也在故事里委婉的表示这就是一种理想主义。因为每个人的对群体的希求不同。法子这种极端孤独缺爱的小萝莉，反倒会让羁绊系统因为分配不均而失控。同时，"共情"这种利他主义的表现也不是对我们全无回报。从猿猴时代就深藏在身体深处的基因决定了。当"共情"触发，我们会伴随产生安全感与积极的心情。毕竟作为社会性动物，利他这种行为是每个人天生所具备的。当我们利他，潜意识就会告诉我们在未来的某一时段自己也会享受到别人的利他，进而感到十分满足。

冈田磨里的青春剧便是利用了这一点。



既然观众在动画中总能找到与自己类似的角色 / 感情投影。那么在这个角色 / 这份感情在动画中开始行动 / 变化时。观众自然而然的就会把剧情里的行为归还到自己身上，强行产生“共情”，与角色 / 感情共进退。在享受党争的同时，也恍然有了自己拥有了群体和伙伴的幻觉。而这不正是动画的主力观众——宅或者中二期的少年少女们最稀缺和渴求的东西吗?

故而，冈田磨里的这一剂魔女之药，必然还能长期反复的向更多的观众兜售出去。



我们的孤独与欢笑

Entertain themselves somehow.

> 问题的症结可能在相关的人——即我们这些人的心里！
>
> ——绫过行人『Another』

对比『迷家』和『羁绊者』的男主角光宗与胜平。我们会发现这两位角色的性格既对立又统一。

说对立是因为光宗是个撩妹狂，从大客车到山间小路再到纳鸣村。不仅自己一直在孜孜不倦的撩真咲，面对舞舞或者优奈们的请托时也都是来者不拒，更别说还念念不忘自己的准男友飒人，就算和真咲一起被他追杀，也不忘用嘴炮说服对方。胜平则是『羁绊者』里的扑克脸担当之一。他和法子的无表情与另外六人的夸张反应倒是相映成趣，连断桥上的告白都是一脸平静的说出“我喜欢你”。

说统一是因为尽管表现形式大相径庭，可驱使着他们表现的都是同一个理由——孤独。胜平因为体会不到疼痛，对外界的刺激缺失应激反应，久而久之精神随之麻痹。从生理上就开始独立在人类社会之外——也就是纳鸣村综合征的晚期症状。光宗看起来挺开朗，然而别人稍一注意，他就敞开心扉，他以为这是坦率，其实只是孤独。小时候的事故让光宗一直扮演着时宗，长期处于一种自我认知错位的地步。作为时宗来说他可能朋友不少。作为光宗来说他则真的急需别人的关注。所以他才会无条件的依赖飒人，才会对别人有求必应，才会对真咲产生兴趣——不止是真咲一开始对他温柔以待，还因为他通过保护真咲这件事，能实现身为光宗的人生价值。



比起工业革命之前，网络时代更容易让人产生与群体的割裂感。『迷家』前期一处很漂亮的处理是众人对真咲的审判。细心的观众可以看出，聚在一起的团员们根本拿不出一个统一的意见。基本也不存在什么讲证据和事实的推理分析。大多是在按照自己的喜好做出“审判她”、“这样不对吧”、“她肯定隐藏着什么”、“逼问真咲好不人道”之类的发言。最终真咲被绑在柱子上，只是因为持这种意见的那几位声音比较大，态度比较激进。光宗之外的其他人表

示反正不关我事，也乐得袖手旁观。

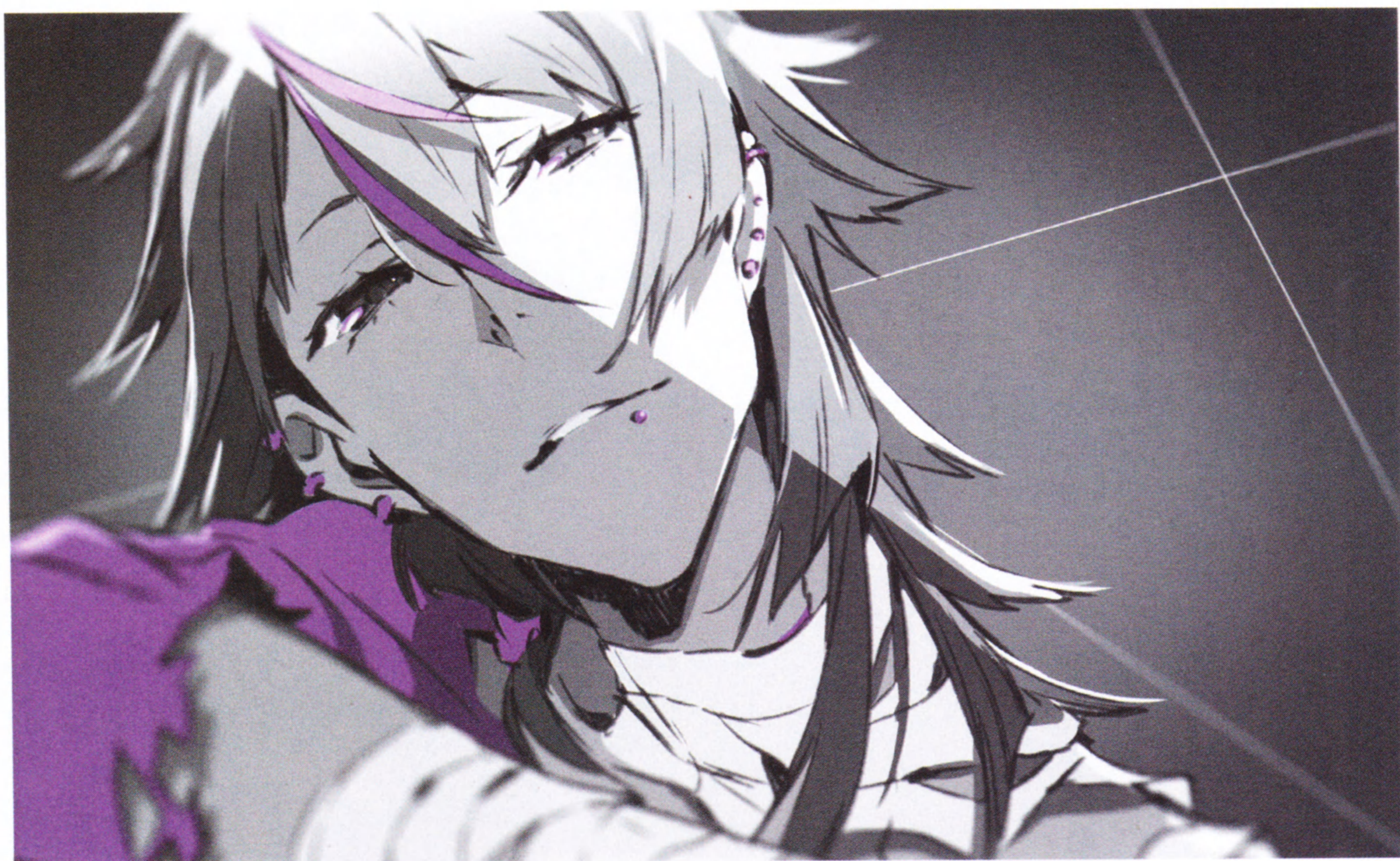
这处桥段的描写像极了我们现实生活中的网络社群，恰好旅行团中的大家用的又都是网名，更加深了这种意象。仿佛真咲就是一个公众事件，然后一堆人七嘴八舌的在微博 / 朋友圈 / 论坛上胡扯一气，谁也说服不了对方，谁也不是为了说服对方。只是单纯的借机宣泄情绪。最终有行动力的成员占了上风，其他人则袖手旁观，本着看热闹不嫌事大的态度。等待这些有行动力的极端思路的人再搞点什么事出来。为他们提供足够的素材，再开心且不用担责的批判一番。

人类是孤独的，所以我们需要社交。人类是社会性的，所以我们需要社交。总的来说，当我们还是非洲草原上的猴子时。生存的需要就蚀刻到我们的基因里。不社交，没法了解群体情况，终将坑掉整个群里或者被群里所遗弃。大自然就是用这样简单直接的办法筛选出人类现在的性格。在工业革命，不，在网络时代之前。我们虽然住进了楼房，开上了汽车。但生活模式依旧没有和猴子们相距太远。我们还是需要认识自己的邻居，与同一单位的成员尽量建立最广泛的连接。因为前者对你的日常生活会有很大帮助（暖气，快递普及前，很多生活劳作不是一个人可以简单完成的），后者则是你想要顺利提升自己的必经之路（国企大锅饭时



代，人脉是关系到你工作效率的主要指标）。而到了网络时代，这些现实里的需求在日渐发达的服务业和通讯手段中逐渐被消解。我们不再需要邻居帮着搬运蜂窝煤，因为暖气解决了一切。我们不再需要认识几个部门以外的人，因为一切工作会用 OA 传递。甚至，当你成为一个自由职业者，那么相比可能未曾谋面的邻居，你显然更熟悉远在地球另一端的 QQ 上的朋友和工作伙伴。

表面上看，这种可以方便找到最志同道合



情”。需要他人强制为自己打入一个外力，帮自己解开心中的结。同时自己也会成为别人心结的契机。正所谓洲笼市的座右铭——我为人人，人人为我。

这两种方式并没有优劣之分，如果不是这一季同时操刀两部作品。冈田磨里更喜欢把这两种方式组合起来，分发给不同性格、心态的角色。如『真实之泪』真一郎和比吕美走在一起建立羁绊，乃绘落下眼泪找到自我。『龙与虎』龙儿和大河是坚不可摧的一对，实乃梨坐在栏杆上晃动着裸足虽败犹荣。『樱花庄的宠物女孩』作者从一开始就钦定了真白，七海对空太的助攻恰似『羁绊者』最终话里千鸟对胜平的助攻，仁子对天河的放手。如果说这些例子中的前者是把幸福的糖分给观众，后者就是给观众递上一根失败的苦瓜。到底是青春的快餐只要求快不理哪一家，还是需要玩味的空档来品鉴细致淡雅。就是观众们仁者见仁智者见智的事情了。

但可以确定的是。冈田磨里和她的作品的最终落点并不是终局后的甜蜜或是洒脱。而是羁绊纠葛这件事本身的美感——“不知道的话，

的伙伴的社会发展，应该是能消解人类的孤独的。可是实际中我们成了低头族，手机控。在微博、微信上所浪费的时间要几倍于普通社交。获得满足感甚至还不如和朋友去吃顿饭，打一场篮球。因为网络上的交流始终是缺乏主体的。我们面对的是一个个 ID 和虚拟头像，只要对方想，那么他可以随时建立十个马甲来扮演十个不同的人。我们的基因对这种无法直观接受对方的表情和肢体动作的交流是天然不信任的。同时，在网络上我们找寻的都是志同道合的人。那么一个孤单寂寞冷的人和另一个孤单寂寞冷的人能相互依偎取暖吗？答案是能，但是几率非常小。正常的配对显然是『羁绊者』这样，冷美人配不要脸倒贴男，优势互补才是生物社会性的根本意义。

所以，在面对这些孤独患者时。『迷家』和『羁绊者』从两个不同的角度给出了解决方案。用歌词来说明的话，『迷家』的 ED 是这样唱的——

我到底该依靠着谁，才能得到治愈呢？
人们如同约定好了那样不断邂逅
总会被变强的愿望不断充斥着内心
才切身感受到了名为孤独的恐惧
只有感受到这份痛苦之时
才渐渐开始明白何为真正的幸福

冈田磨里亲自操刀的『羁绊者』歌词则是这样——

害怕会受到伤害
所以一味否定那看不见的天空
那一天我抱着双膝躲在房间里
是你为我打开了那扇窗

『迷家』强调的是通过邂逅他人，映照出自己内心的问题。自己去挖掘并解决这些问题。『羁绊者』所言的则是依靠朋友之间建立的“共







就会在意对方心里到底在想什么。想努力读懂对方的只言片语。反过来因为想的太多，觉得待在对方身边很难受，想试着离开。我认为朋友就是在这种反复的过程中成立的。”

编剧不想好好讲故事并向你扔了一个套路

Writers don't want to tell a story, and give you a wearily familiar.

网络上对于冈田磨里和她的作品的评价，往往是汇集于两个极端。

喜欢的人对这份药已经产生了依赖，恨不得每一剂反复吃个三五次。讨厌的人则认为冈田磨里的脚本韩剧风太浓厚。单纯为了纠结而纠结，为了煽情强行打哭你。

在笔者看来，这两种看法都没啥问题。区别只是在于观众有没有被冈田磨里药引起“共情”而已。但不管你有没有抗药性，不可否认的一点是，即使是冈田磨里最差评的剧本（『M3~其为黑钢~』），也能看出是真切走了心的。是好好设定每位角色的喜与悲的。

回头看看四月新番的某些同期番，有个叫做『青春波纹』的除了看船之外，逻辑比『迷家』还不明所以。有个叫做『熊巫女』的，最后两话错误的调整了原作节奏，弄得只有著名猎奇扭曲漫画家贺氏丫太的电波才能对的上，更有个叫做大河内的人，在『甲铁城的卡巴内利』的第十一话中，拿着几年前写的『罪恶王冠』的同话脚本就来糊弄事了。

所以，即使冈田磨里的发挥算不上特别稳定，在这70后的新生代编剧里，笔者还真是挑不出另外的稳定和出色兼顾的选手。看着原创番套路化，改编作没弄好把原作不该粉碎的地方也粉碎了。笔者也只能借用郭德纲的名言感叹一句“都是同行衬托的好”。

在各位阅读到本文结尾时，七月新番也该全面上线完毕。只希望在这又有不少期待番的夏番档期，各位编剧们能少做点套路，多一点真诚吧（笑）。▲

亦余心之所向兮，虽九死其尤未悔

——简评『RE：从零开始的异世界生活』

■文／浅色回忆 TYPE 蕾姆
■责编／如月千华
■美编／塔里




If it's for ones purpose,Even death can't stop.

生活就像一盒巧克力，
你永远都不知道你将获得的是什么。
同样的道理也适用于每季的新番，
不亲眼去看一看，永远不知道哪一部才是最有趣的。
当几个月前我们的注意力都集中在那些开播前就有大人气的作品上时，
怎么也想不到上年刚刚参与了“轻改七英雄”事件的 MF 文库 J，
竟然能拿出一部四月……不，也许是 2016 年最大的黑马动画。
『RE：从零开始的异世界生活』
不管喜欢这部作品的人有多少，黑这部作品的人又有多少。
各位 QQ 群里时常能看到的各种梗和表情包，
已经证明了这部准现象级动画的所掀起的风潮

从网文诞生的角川亲儿子

Pro son of KADOKAWA birth from the network novel

但是，我并不想得到你的感谢，
只是想看到你的笑脸。

——『小红帽外史』



对『RE：从零开始的异世界生活』(以下简称『RE：0』)的原作者长月达平来说，他的人生与其说是阿甘的巧克力，倒不如说是在那部电影的片头和片尾，随风高扬或者低飞的那片羽毛。因为 1987 年 3 月 11 日的出生的他，大概是从没想过有朝一日能成为什么畅销轻小说作家的。

毕竟已然而立之年的长月达平有着一般人的工作。轻小说在他人生的大部分时间里，只是一个爱好与茶余饭后的消遣。2012 年，他以鼠色猫这个 ID 开始在“成为小说家吧”上进行连载，基本属于兴趣使然的创作者那一类。先一股脑的扔一大堆写好的存稿，然后就开始不定期的更新。写起来也是随心随性，从 2012 年 4 月连载至 2016 年 4 月，『RE：0』的 WEB 版在 4 年里累积了 480 万字，其中绝大多数都是长月达平凭借爱好写的废话流和在一句话里塞进 4000 多字的行为艺术。

然而，在连载过程中逐渐积累起来的人气和对 LOOP 题材的优秀发挥。让角川的编辑池本昌人注意到了长月达平。因为 WEB 版的血腥程度实在比较高，连长月达平都自己标上了“R15”和“残酷的描写”这两个标签。所以池本昌人费劲浑身解数，才得以在 MF 文库 J 出版『RE：0』。说起来也算是时之机运，2013 年末的 MF 文库 J 正处于卖画横行，烂作扎堆的时刻。『RE：0』尽管描写需要自主规制，剧情架构完全不按商业套路出牌。但也算是有一定人气积攒的作品了。做不好大不了也就是个『魔法战争』、『星刻的龙骑士』，保本肯定没问题。做好了万一再造一个『游戏人生』岂不就赚到了？于是，MF 文库 J 决定赌一下。结果他家编辑的血统还真不错。『RE：0』在“这本轻小说真厉害 2015”上排名 28，“这本轻小说真厉害 2016”上排名 29。MF 文库 J 的作品除了『游戏人生』、『绝深海的索拉瑞斯』和『艾露恩末码』之外就属他高了。什么？你说还有『我的朋友很少』？去去，平坂读你好意思和新人比吗？

在收获名声的同时，MF 文库 J 的编辑们觉得有点不对。口碑上佳的作品为啥除了第 1 卷卖了几万本之外，后面越来越萎靡了呢？到 4、5 卷的时候，首周销量连『魔法战争』都比不过啊。这次我们又没犯『魔弹之王与战姬』那种把封面画的特烂的低级错误。大塚真一郎好歹也是在游戏界有着坚实成绩的绘师。况且这封面和插画明明好的想让人舔舔舔嘛。

问题还是出在长月达平的身上。笔者翻阅他在“成为小说家吧”上的作品时。偶然发现他写过一个名为『小红帽外史』的短篇。讲述了很久很久以前，森林里住着一只狼。村人都传说这只狼喜欢吃人。可是狼却很委屈，他明明只吃森林里的小动物为生，从来没有伤害过人。只有经常前往森林深处采花的小红帽并不怕狼，狼感动于小红帽理解自己，一边接受着小红帽投喂的面包，一边故意做出恶形恶状来守护森林深处的花朵们。



0』。田中翔听到自己的好基友如此推荐，就利用泡澡的时间拿着 ipad 追完了 WEB 版。结果，田中翔在看完 WEB 版后也被洗脑成了『RE：0』的厨（都能追完 480 万字，肯定厨了）。于是他就去找 WHITE FOX 的社去商谈制作事宜。为什么找 WHITE FOX 呢？因为他们 2011 年制作了『命运石之门』啊。难道还有比这更好的选择么？

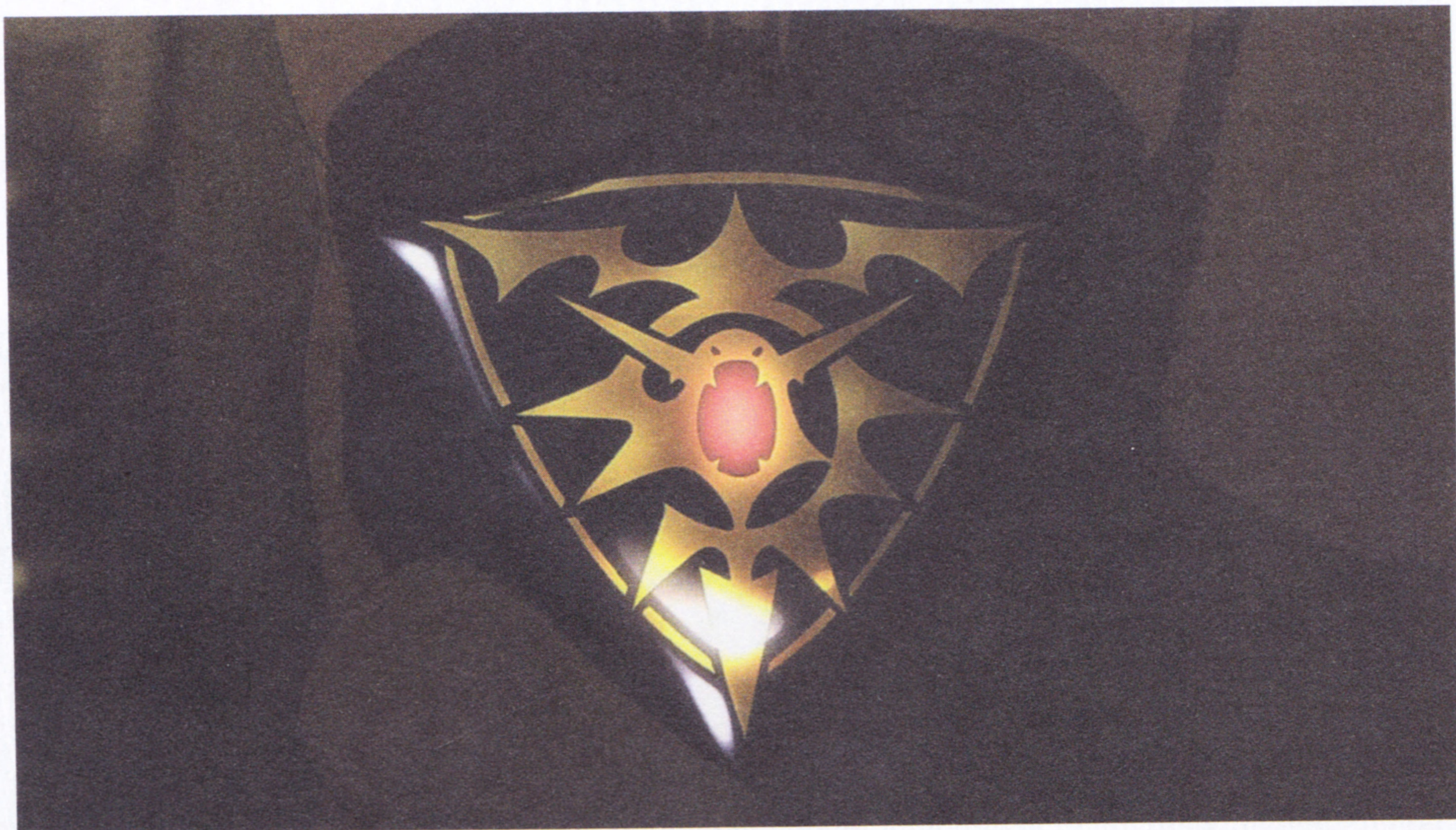
第一次会面田中翔只得到了“我们会考虑考虑”这样的标准答复，不过他却信心满满。毕竟既然进行了这样的交涉，那么对方就会去了解作品。既然会了解作品，那么就免不得要走自己的老路。果然，第二次会面时 WHITE FOX 的社长就已经上了套。改口成我们先保留意见。会面结束后，社长可能是觉得自己一个人的判断不靠谱，便邀来了本社的制作人吉川钢树。表示你也看看这作品，咱们合计一下。之后的剧情相信已经不用笔者多说。一帮成了厨的版权方和一帮成了厨的制作方让项目以十二分的效率上马。考虑到成本和风险，WHITE FOX 还曾贴心的表示咱们是不是先做一季看看风头再说。没想到角川那边的答复是直接做成半年番，这故事不做半年番还有什么意义！

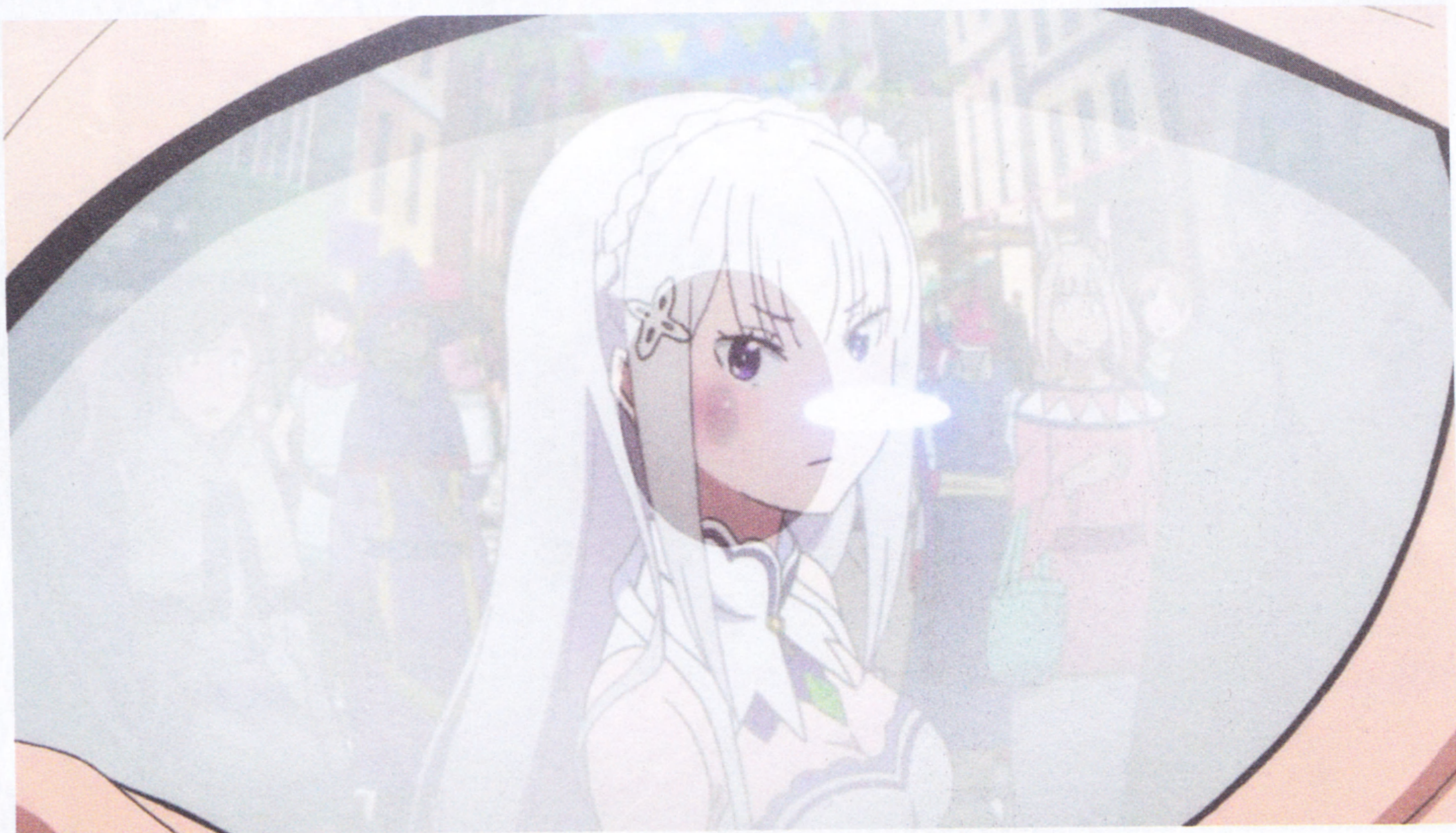
接下来便是 STAFF 的组成。监督渡边政治最初在京都动画工作，后来不知道怎么被宽叔忽悠了出来。跟错了 BOSS 那结局自然只有悲催。虽然在火影的动画中以眼花缭乱的作画和积极的演出积攒了一些名气。但从 2006 年离开

小红帽的外婆是个邪恶的女巫。她想要占据小红帽年轻的身体为自己延长寿命，假称让狼去吃掉自己的孙女，实际上她早已联络好猎人，要作一场原版小红帽故事的大戏。这样她在获取小红帽的身体后，就能顺理成章的和村人解释外婆的死亡了。狼听到这个计划后怒不可遏，冲上去咬死了外婆。不巧这一幕被小红帽看到，小红帽以为狼野性发作准备吃人，便叫来了猎人。猎人看到女巫死了，打算杀掉狼和小红帽灭口，也让小红帽知道了事情的真相。最终，狼咬死了猎人，自己也重伤死在了小红帽的怀里。森林中再没有了采花的小姑娘，取而代之的是一块小小的墓碑，和墓碑前所献的长鲜的野花。

笔者向来认为，越早期越自由创作出的作品越能表现出一位作者的原点（如果他没经历过人生大起大落的话）。于 2012 年 4 月和『RE：0』的连载一起发布的这个短篇完全符合这些条件。从这个故事里，我们可以看出长月达平天生是个不虐主不舒服的人。男主的身份是狼，那么想要和小红帽正常的生活在一起就是不可能的事情。最终以生命为代价所做到的，也不过是小红帽的心里永远给他留了一个位置。回到『RE：0』，从第 1 卷首发卖出数万的成绩滑落到第 4、5 卷首发周维持一万都困难的成绩完全是因为『RE：0』在虐主而已。第 4 卷正好对应动画 12、13 话的内容，各位已经在 13 集结尾哀嚎过的观众，想必能明白当时日本读者们的心情了吧。接下来，本以为第 5 卷能像第 3 卷那样畅快的反击。可惜不仅第 5 卷，就连第 6 卷也是在不断的虐主中度过的。一直要到小说第 7 卷，菜月昴才终于开始清醒过来。长达三卷的低沉剧情放眼现在的轻小说里也是没谁了。在这种情况下，作为责任编辑的池本昌人能顶住压力不要求长月达平在文库本里重新修订剧情，还一个劲的为『RE：0』的动画化找关系，拉同盟。要说他不是个『RE：0』厨，笔者是决计不信的。

功夫不负有心人，在小说出版之前，池本昌人便经常和角川的制作人田中翔讨论『RE：





京都到现在真正担任监督的只有一部『若叶女孩』也是略惨。吉川钢树为啥那么有信心钦定他为本作的监督详情不明。不过看这位监督在接到任务后先是为了体验死亡感跑到雪山上作死，又说出做不好大不了被赶出业界（如此宽叔附体真的好吗）这样的话。恐怕十有八九也是个小说厨吧。

总作画监督坂井久太倒是实力强悍，履历表一眼扫过去大量名作。并且看起来颇为爱好百合（你们知道为什么拉姆和雷姆在大宅里的各种姿势那么萌了吧）。据说这个项目为了等他的工期就着实等了一年。当然，从动画对小说插画的还原来看，笔者只能说这一年等得真是太值了。在声优上，小林裕介配菜月昴，高桥李依配爱蜜莉雅，村川梨衣配拉姆可算是双赢。爱蜜莉雅的透明可爱和拉姆故意要体现出的成熟感都表现的不错。小林裕介这位除了亚尔斯兰王子并没有太多实绩的声优更是凭着菜月昴一举成名，无论是日常里的表演型人格，还是被杀时的绝望与痛苦，以及 13 话坏掉时的口不择言。怎么看都是演技爆表，100 分满分能打 120 分。让新井里美来负责碧翠丝十分合衬，毕竟是某种意义上比炮姐的声音更有辨识度的黑子。子安武人配罗斯瓦尔更不用说，这位变态领主的气场又不适合石田彰，只能让子安上了（笑）。最闷声发大财的恐怕要数雷姆的声优水濑祈了。从赫斯缇雅到丈枪由纪再到雷姆，考虑到动画下半程雷姆股必然突破天际的暴涨，他的人气必定也是随着一路飙升。

总而言之，在激情满满并且不差钱的版权方和与作品十分契合的 STAFF 们的努力下。动画的制作水准是令人惊喜的。这里并不是说『RE：0』的画面有多么精致。而是说动画里观众们可以切身感到制作人员的用心。比如第



6 话有个小细节，一开始从观众的视角看，菜月昴在前进，而碧翠丝在他旁边原地转圈。但切换后，观众就会发现原来只是菜月昴在绕着碧翠丝走路。另外类似拉姆和雷姆的对口相声，王选时阿尔挠自己的头盔这种不是照抄原作，又能体现原作趣味的小细节，在动画里简直俯拾皆是。完全把原作那轻松欢乐的日常气场还原了出来。

在剧情的编排上，STAFF 们也做到了在吃透原作的意图的前提下，尽量进行节奏优化。2、3 卷要表现拉姆、雷姆、碧翠丝和爱蜜莉雅的萌点。于是分配了 4-11 足足八话。第 4 卷是纯虐主，那么只给 12、13 两话长度，把王选规则交代明了，13 话结尾展示出昴所造成的麻烦的严重性就是了。后面的 5、6 卷是雷姆股疯涨，但同时也虐主。那么 14-18 总计给了五话。在后

Re:ゼロ
Re: Life in a different world from zero
から始める異世界生活
第二章 屋敷の一週間編

史上最弱的穿越者

The history of the weakest transporter

故天将降大任于是人也，必先苦其心志，劳其筋骨，饿其体肤，空乏其身，行拂乱其所为，所以动心忍性，曾益其所不能。

——『孟子 · 告子下』

菜月昴，大抵是笔者见过实力最弱，命运又最糟糕的穿越作品男主了。

当然，单纯论身体素质的话，『灰与幻想的格林姆迦尔』的盗贼男主恐怕在初始阶段要更弱一筹。毕竟我们的昴发起狠来还是拥有70KG的可怕握力，可以单手把宝剑插入岩石再挂住，同时胳膊下面还夹着一个拉姆悬在半空中。

作为普通人来说，也就到此为止了。『灰与幻想的格林姆迦尔』好歹是个可以学技能和按部就班升级的世界。只要不嫌丢人，在城外刷哥布林刷到死至少能保证温饱。菜月昴所处的世界却是个实打实的按照现实规则运行的地方。练剑就得好好被打得满地找牙，没有一年半载看不出效果。魔法就更别提了，按照菜月昴那可怜的天赋，放出的暗幕连魔兽都阻碍不了太长时间。

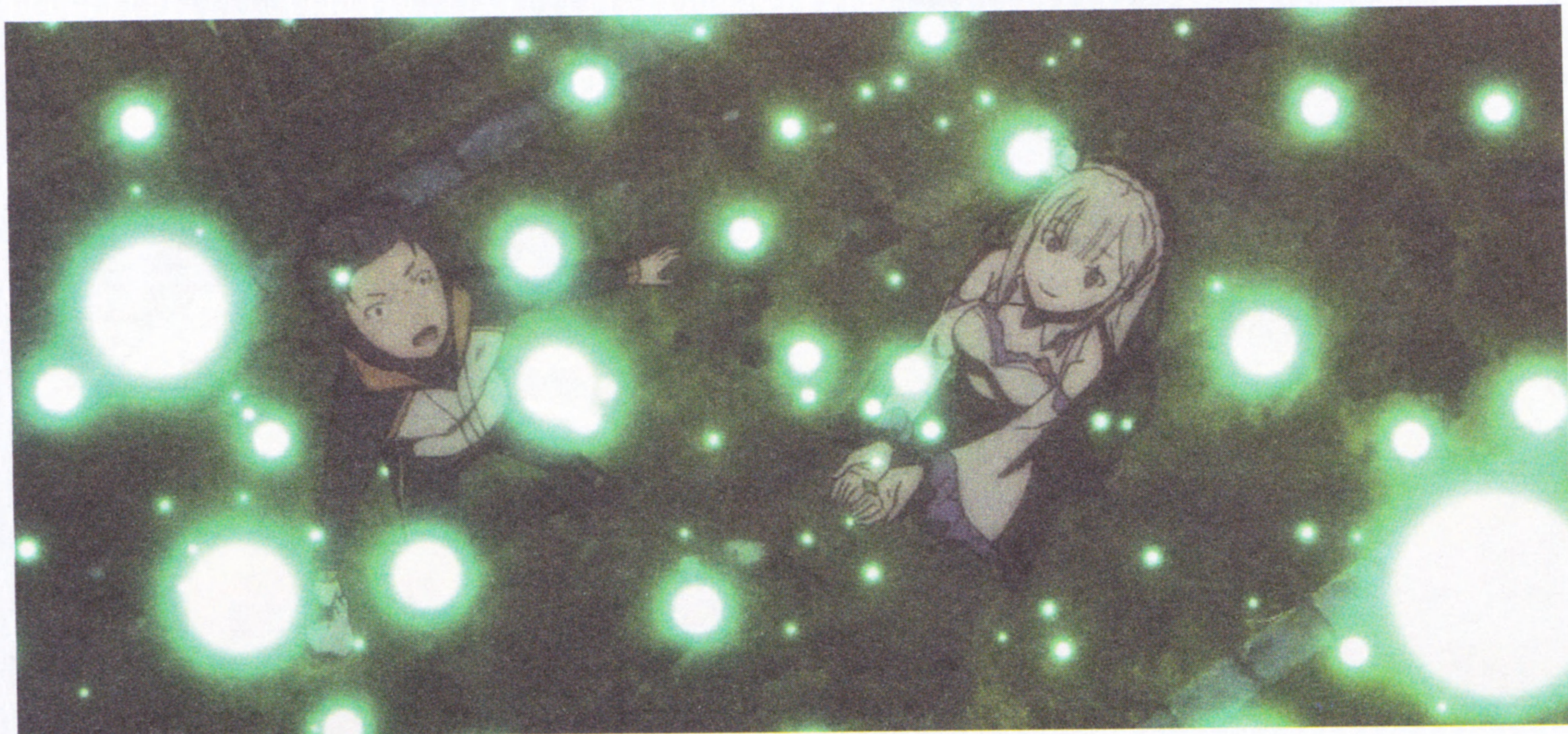
是的，『RE:0』所写的就是有关普通人穿越到异界的一场悲惨冒险。在读者问及“昴能够互殴获胜的角色有谁？”时。长月达平毫不留情面的表示只有佩特拉（村里的小女孩）吧。所以，这样的主角进入到凶险的异世界之后一脸懵逼简直是再正常不过的事情了。第1话的时候，有不少读者表示昴读档三次才察觉自己有这能力简直不能再蠢。但换位思考了一下，在文字不通环境完全不同的异世界里，一般人在受重伤后回到苹果摊前，更会怀疑是自己的错觉或者妄想吧。S/L这种在场外观众看起来很简单的答案，对于信息有限的当事人，能三次就大致推断出来已经很不错了。

况且长月达平是个在虐主上很有才能的人。徽章事件里，当观众随着菜月昴的视角开始在陌生的城市里冒险，就好像进入了一部RPG游戏，又好像在进行一场可以无限次重来的解谜之旅。然而，长月达平用现实教育了主角和观众这个故事不是凭借着小聪明就可以横扫的。上次爱蜜莉雅告诉你的名字，这次就会成为绝不能说出口的特大号地雷。上次可以轻松干掉的小混混，这次一不留神就被捅死。上次还能

面就是昴的反击，那么19–24话（预估）正好做一个完美的收尾。还能让动画与第9卷的发布做到同步，再拉一波销量。

另外，相比大多数动画都在用OP和ED节省经费。『RE：0』偏偏要逆着来，不仅做出了长达一个小时的第一话，在后面的剧集中也都尽量少放OPED画面来为剧情抢空间。可以说，这种不计成本的用心才是让『RE：0』成功的关键，才是让这部只在有小规模名气的作品迅速扩散至全球的核心动力。天朝的B站，『RE:0』基本是在和『在下坂本，有何贵干？』轮着当热度第一。美帝那边，MyAnimeList上『RE:0』稳居四月番第一位。AT上的角色排名，菜月昴也连续霸榜6周。上一个达成这伟业的还是我们都爱的大老师。

『RE：0』这只黑马，真的是成色十足。



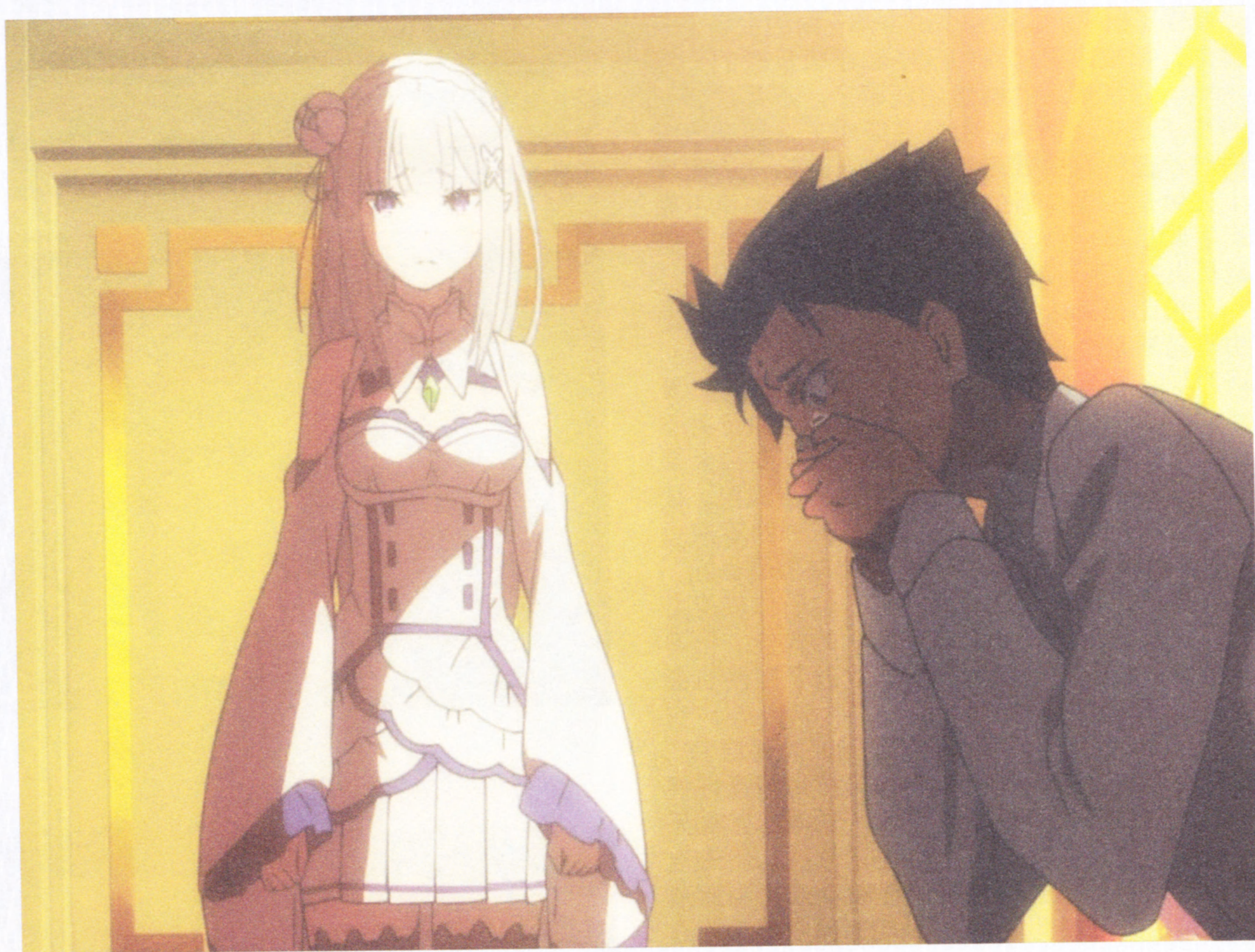




但是，这些主角尽管惨，我们却不会觉得有多难受。只会觉得悲壮，只会觉得他们充满明知不可为而为之的英雄气概。因为弱不是罪，错才是罪。失败不是罪，怠惰才是罪。艾斯被拘捕是因为黑胡子的背叛，晓美焰的悲剧始作俑者是丘比，时间线的变动虽说与凶真不无关系，但那也只是对未知世界的好奇。或者我们就用『RE：0』里来举例。菜月昴在罗兹瓦尔家也被杀的很惨。可因为他的悲惨并不是他的责任。所以观众至多认为他可怜而不是可恶。

让我们重新对王选篇的情况复一下盘。可以很清晰的看到。作者早就对王选的凶险有所描绘。猎肠者为了徽章杀人，罗兹瓦尔对昴宁可错杀不可放过都从侧面表示了这不是一场温和有序的现代选举，更接近斗兽场里不死不休的竞争。爱蜜莉雅不让昴参与到王选中来，一方面是为了保护他的安全，另一方面也是深知自己银发半精灵的不利身份，在其他参选者和骑士 & 贤人面前必须小心应对。可是昴做了什么呢？作品中有个容易被忽略的细节是昴被爱蜜莉雅拒绝跟随去王选现场后。他表示如果没行得通的话术，这次操之过急效果就会大打折扣。初遇关底的猎肠者，肯定也有很多观众（包括笔者）天真地以为只要集合四个人的战力，再提前做好准备避免被各个击破，就能与她抗衡。但结局又一次打了我们的脸，实力差距就是实力差距。也许四两真可以拨千斤，可若对方的实力是万斤呢？再巧妙的战术也掩盖不了纯粹的等级差。幸好昴还歪打误撞的认识了小说武力第一人——剑圣莱因哈鲁特。要不然『RE:0』就该改名『RE: 一卷完结的异世界生活』了。





在徽章事件里牛刀小试后。长月达平开始不满足单纯虐待主角的身体和观众的智商。在罗兹瓦尔家事件里。观众再次认识到了一个可怕的事实——菜月昴唯一的优势就是靠着不断的读档积累情报优势。可如果连收集到的情报都是互相矛盾的呢？从被诅咒衰弱死到被削去肢体再到被钝器砸烂。比起身体的疼痛菜月昴损毁更快的是精神。如果说徽章事件里每次读档还能有新的发现，支撑着昴向真相前进。那么在罗兹瓦尔家的前四次死亡所获得的情报根本就是自相矛盾的。假设双子女仆因为怀疑而杀昴，那么下咒给雷姆的又是谁？这就像推理小说里所有的人都被排除了嫌疑一样。疯掉的不仅是菜月昴，还有屏幕前的观众。

到了王选篇，长月达平感觉在精神上施加的折磨也差不多了。干脆把虐待的方式进一步提升为情感上的。在罗兹瓦尔家第三次轮回，菜月昴被雷姆追杀时曾不甘的喊道：“为什么大家都一哄而散的离我而去啊。”笔者初以为这句话指的是罗兹瓦尔家的众人都不信任他。后来想想大概也与他穿越之前的生活有很深的关系。都逃学不上课了，恐怕昴在现实世界里的人际关系也崩坏的可以。所以他在『RE:0』的世界里才这么珍视所遇到的每个人。可惜怕什么来什么，长月达平宁可把 FANS 得罪一下也要虐男主——在一系列极为愚蠢的行动后。连爱蜜莉雅都决定和他清算关系了。

为什么动画的 13 话如此让人爆炸。实在是因为作者的虐主功力太高。要知道，虐主这件事并非是让主角过的惨就行了。『海贼王』里顶上战争惨不惨，艾斯就死在路飞的面前。『魔法少女小圆』里惨不惨，晓美焰轮回了无数次最终自己化为魔女。『命运石之门』里惨不惨，在世界线变动中跳跃凤凰院凶真总是按下葫芦浮起瓢，LAB 成员全部拯救似乎是个不可能完成的任务。



有我在，如果爱蜜莉雅遇到危险自己就没办法第一时间帮助她了。

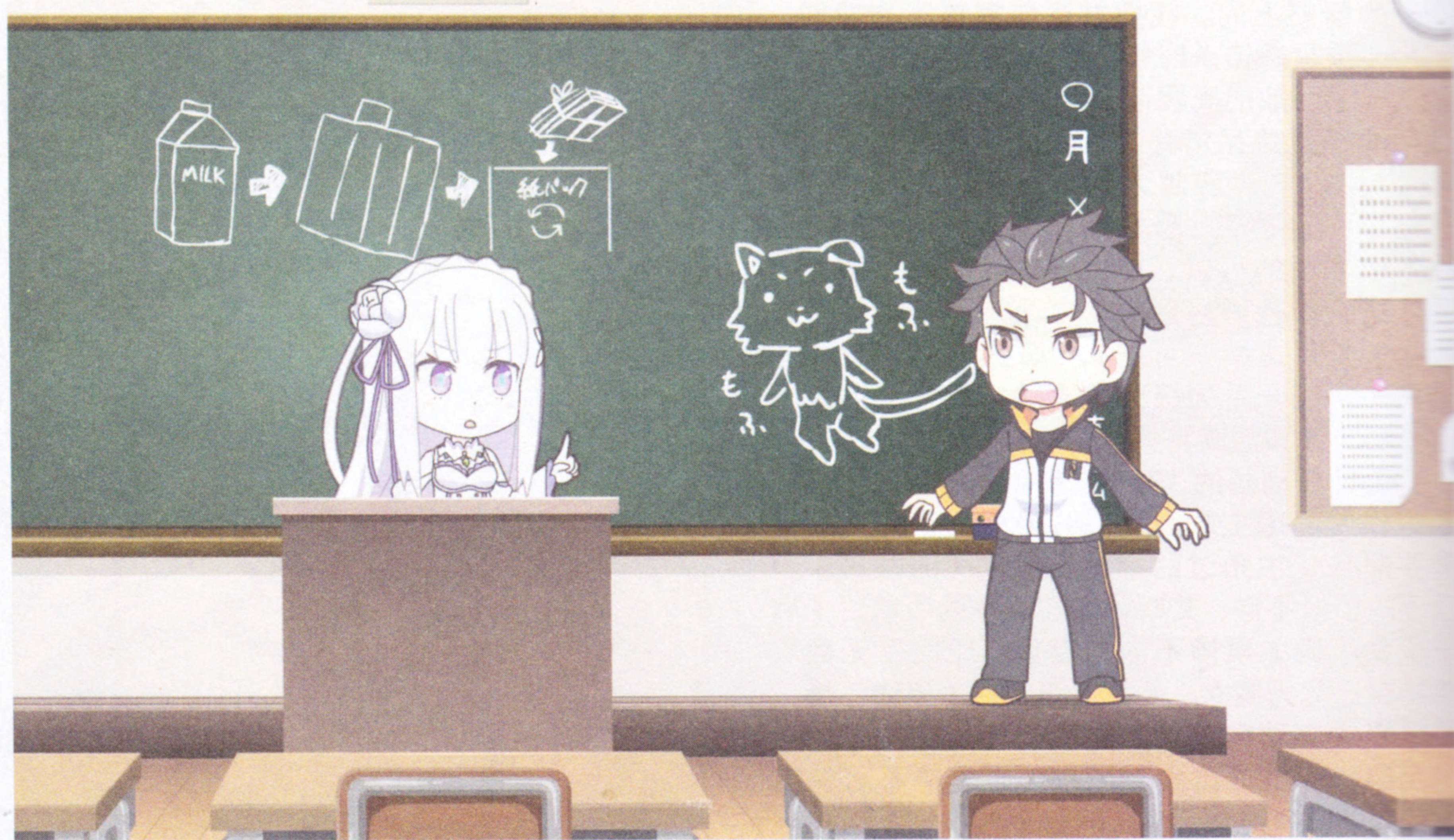
出于对他“死亡回归”技能特性的考量。昴的这个认识不能算错。毕竟手无缚鸡之力的他能摆上赌桌的唯一筹码就是自己的命。如果王城里真的有什么埋伏，那么他很可能会错过读档的机会。可是经过前两个事件的多次死亡。昴和他背后的观众（我们）都产生了错觉。忘记昴的原本身份只是一个高中不登校辍学，最终学历只有初中毕业的家里蹲死宅。既不会星爆气流斩，也不是满级的赋予术士。

在王选的重要时刻。他缺底蕴没文化的缺点暴露了出来。就连轻小说主角一向的主场——嘴炮，都被由里乌斯的气场和逻辑反驳的一败涂地。并且事后的剧情还证明了，不管是个人品格还是骑士精神，由里乌斯对王选篇开始时的昴都是彻底的碾压。两人之间的私斗表面看上去像是由里乌斯的施虐。实际也有如果不先出手收拾昴一顿，万一某个血气方刚的骑士团成员出手，那可就不是皮肉伤能解决的问题了。

相比长月达平这样把男主踩到泥里。恐怕由里乌斯是个单纯的恶役更能被观众所接受。因为现在剧情的展开等于男主才是不懂事，要作死，把一切事情搞砸的那个人。他的行为不是面对残酷的命运分歧反击。而是狂妄自大蜀犬吠日。在5、6卷里长月达平进一步深挖。被雷姆留在村里发现自己对生活常识一窍不通也好，读档后低声下气恳求帮助结果被羞辱也好。都表示单纯依赖读档的昴遭到了过于依赖能力的坏习惯的反噬——“这是寡学的代价。学习的机会应该有好几次的，这是放过了那些机会的昴的因果。”

至此，菜月昴的存在价值被彻底的否定了。如果说罗兹瓦尔家他因为回想起拉姆与雷姆握着昏迷中自己的手而重新振作。觉得尽管毫无头绪，我还是应该努力读档去拯救一切。王选篇长月达平就是要彻底击溃他和观众这种逐渐膨胀起来的“救世主心理”。明确的向他和观众表示这依旧是一个残酷度堪比现实的世界。没有实力，没有筹码，就算有情报也什么都做不到。

并且，长月达平还也干净利落的封堵住菜月昴坦白的可能性。“死亡回归”是肯定不能说出口的，就算是忍住恐惧和疼痛也不行。只要菜月昴主观上有任何想要传达的想法并且亲自说出口，那么智能的魔手就会主动进行不同的选择。传达给爱蜜莉雅就捏爆她的心脏。传达给一般的朋友或是路人就捏爆昴的心脏。总之就是让他知道，你敢说出这事情。死的很可能不是你，而是你最珍视的人。另外读档技能也不是那么好用，王选篇的存档点还是在苹果摊简直是作者的恶趣味。昴和爱蜜莉雅的关系依旧是无法挽回。战力不足，时间紧迫，白鲸挡路，魔女教蠢蠢欲动的大麻烦又都聚合在一起。读档万能？不，如果自己不先变强，读档依旧是什么也做不到。



都说虐主讨厌。在笔者看来，『RE：0』最重要的价值就是虐主。当初长月达平毫无商业目的的在网络上开连载时，要写的本来就是这样一个故事——

不会用剑也不会魔法，若是不努力运用智慧连体力都输人。

在到处碰壁、走投无路的情况下，用不轻言放弃作为武器的主角，谱出锲而不舍的故事。

主角不断挣扎、焦虑，努力不懈能抓住什么？我说什么也想让大家看看那个答案

如果菜月昴被塑造成一位机智的龙傲天穿越者。那么恐怕也就没有被角川看上的事情了。讲道理长月达平的文笔并不算出色，即使是修订后的文库本，描写的表现力也要比动画差着好几个数量级。『RE：0』最吸引人的就是一个普通人靠努力到底能抵达什么结局。这是小说，

也是长月达平和观众时刻体验着的现实。所以菜月昂必定要经历王选篇的挫折。只有干脆的把他身上的怠惰、贪婪、自大、中二全部净化干净。他才能脱胎换骨，真的拥有站在爱蜜莉雅的身边，参与到更大的事件中去的资格啊。

陪伴是最长情的告白

Accompany is one of the most beautiful love

有个男人爱着你，
用心爱着你。
那个男人爱着你，
彻底爱着你。
他情愿变成影子，
守护着你跟随着你。
那个男人爱着你，
心却在哭泣。
还需要多久多长，
多伤，
你才会听见他没说的话。
坚强像谎言一样，
不过是一种伪装，
他只希望有个机会能被你爱上。

——『那个男人』

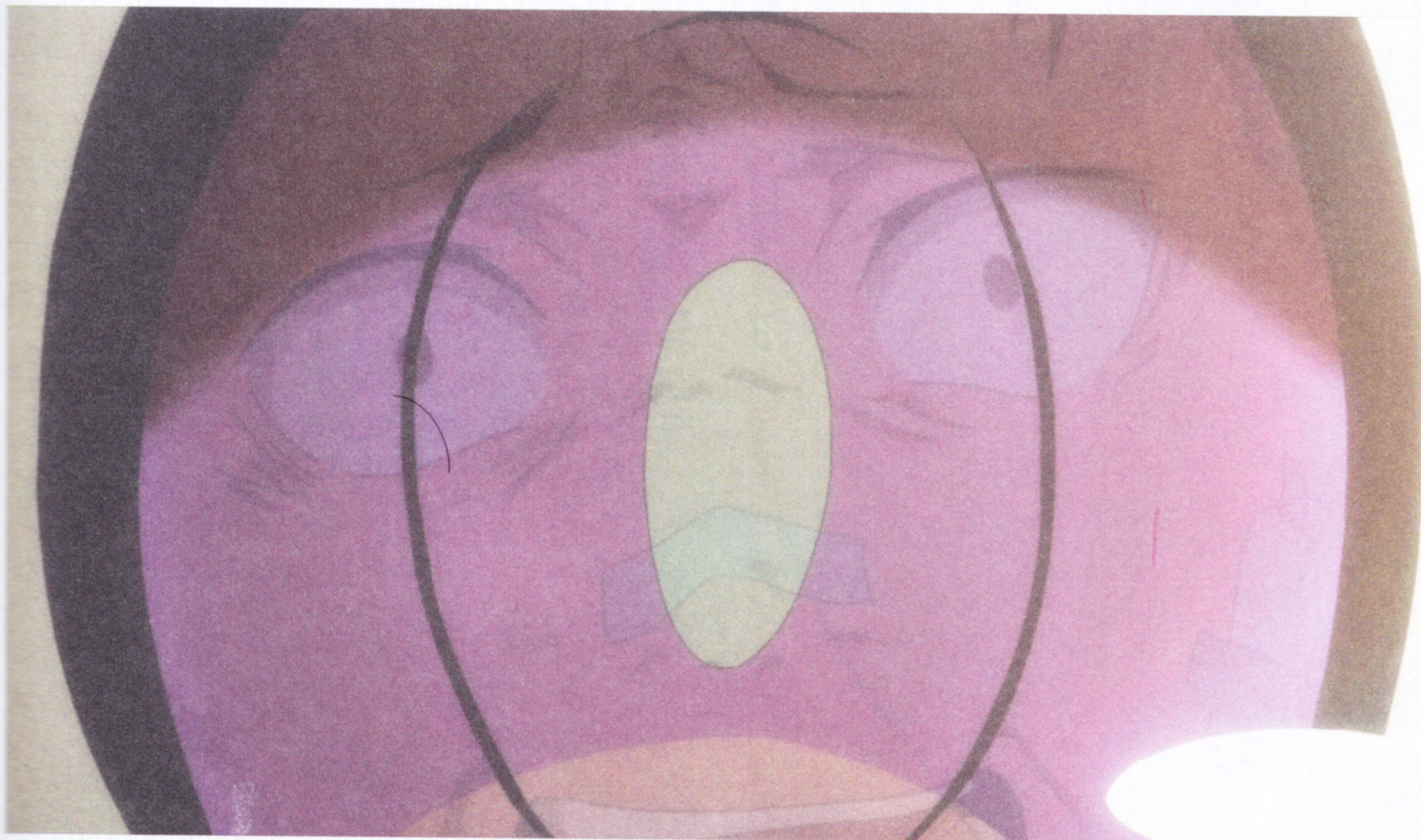


对于菜月昂来说，爱蜜莉雅不只是他喜欢的女生。

把时间倒回菜月昂的第一次穿越，面对拔出刀来的三个小混混。爱蜜莉雅女神天降，嘴上说的麻烦，手上却毫不犹豫地给昂解了围，顺便帮他治疗和膝枕（虽然是帕克的）。别说昂原本就是个缺爱的死宅。就算是一个正常社会人，身为异乡异客受到这样的待遇也会感动的五体投地吧。

在动画前半段的大部分时间里，爱蜜莉雅就是菜月昂的全部。一个这世界上唯一能陪他说话，陪他逛街，陪他一起战斗，乃至同生共死的伙伴。可是随着相处的加深。就像爱情剧里经常出现的桥段——两人的地位差距开始显现。

爱蜜莉雅，银发的半精灵，王选的继承人。背后有王国最有势力的人之一罗兹瓦尔边境伯撑腰。与大精灵签订契约，个人战力也算中上游层次。知书达理，温文尔雅，外表清秀，内在纯洁。天生的完美女神。



菜月昂，普通的人类，穿越的中二宅。初来乍到各种不适应，除了强制吸引魔兽的主动嘲讽技、死亡回归和某待机时间超长的手机之外别无用处。是魔女的相关人士，个人战力倒数第一。大字不识一个，表演性人格，眼神可怖，内在中二。活脱脱是个地精标杆。

那么，我们大概可以理解动画 13 话结尾菜月昂的那些嘶吼了——

“——要不是我，你会变怎样！？”

“在徽章被偷的赃物库，是我挺身从万分危险的杀人魔手中救了你！是我！这一切，都是因为你很重要！”

“在豪宅的事也一样！我全身被咬却还是拚死拚活！头被打破、脖子被砍，即使如此还是救了村庄的人啦！雷姆也好、拉姆也好，一定都是以最棒的形式解决！这都是、都是因为有我吧。”

“我不在情况会变得更惨，没有人能得救，没有人没有人没有人！这全部全部全部都是因为有我，因为有我在！”

“你应该欠下我还也还不完的人情啊——”

好难看，的确是好难看。是事实，也的确是事实。

可惜，这终究只是菜月昴一个人所经历的事实。

在昴和观众的视角。他是一个从无数次死亡里爬出来的鬼。牺牲了自己的生命，保护了爱蜜莉雅的生命和幸福。

从旁人的角度去看呢？菜月昴只是个努力、机警和幸运的男人。在赃物库和爱蜜莉雅并肩作战。在豪宅意外的发现了魔兽的问题，和双子女仆一起奋力守护住了大宅。嗯，很不错的男仆。但也就只是男仆而已。再善良如爱蜜莉雅，菜月昴在她心目中的地位也只是朋友。恋心什么的，从她的视角来看，菜月昴的好感度还远没有刷到呢？

所以，菜月昴的嘶吼如此难看，是因为这纯粹就是现实中恋爱失利的负犬的嘶吼啊。

退一万步说，就算菜月昴在历次轮回中的努力并没有被读档所抹消，他的行为还是很难看。因为既然已经把爱蜜莉雅当做了朋友，爱蜜莉雅是自己喜欢的人。那么这摆功劳讲条件又是想要什么呢？

当然，这里我们也不能全怪昴。毕竟他只是个没啥恋爱经验的普通少年。恋爱过的各位观众在看这一段的时候恐怕有不少人会感同身受。因为“我付出了这么多,你为什么不理解我”几乎是每个恋爱新手都会犯的错误。说到底，这也许是我们教育的锅。我们从小做题时就被告知只要努力就一定能成功。这个口号放在学习中是没问题的，可题是死的人是活的。现代社会时刻能看到很多人在网上感叹说女生太拜金，先看你有没有房子车子工作咋样再谈感情。对此笔者表示 MDZZ，菜月昴在没有展示出解决魔兽事件的能力前，不是也被拉姆雷姆联手怀疑加追杀吗？菜月昴在没有拿出白鲸情报前，王选候选人们又有谁搭理他了。追女生的过程中真心当然重要，可是先不说只有真心和骗子有什么两样，就算是这颗真心，你又怎么能保证对方一定能察觉到呢？总得让人家看到你值得付出吧。

君不见豪宅中雷姆手执大锤要取昴的性命，但是魔兽事件过后。王选里雷姆却从来没有放弃过昴，哪怕是昴被打击到发疯，她也会拼尽最后一口血帮他解开镣铐。哪怕是昴依旧喜欢爱蜜莉雅，她也会默默陪在昴的身边。





比起昴对爱蜜莉雅的但相思和单方面付出，他和雷姆之间的经历倒更像是患难与共。说起来在已经出版的八卷小说中，雷姆那压倒性的戏份倒是让人觉得她才是第一女主角。罗兹瓦尔宅昴为雷姆付出了四次，王选里雷姆也为昴付出了四次。也无怪乎两人的感情快速升温。如果说从罗兹瓦尔宅离开的时候，他和雷姆还只是亲密好友。那么接下来——

王选篇第一次轮回

“连你，都说我是无力的派不上用场的东西吗，雷姆……”

王选篇第二次轮回——

“雷姆……等一下，雷姆。等下……你……”

别丢下我一个人，是想这样说吗？

没恨我吗，是想这样问吗？



无论哪边是真实，昴对自己内心的感情绝望了

王选篇第三次轮回——

抬起头。看着前方。望着雷姆的眼睛。
祥和的，温柔的，等待着昴说出口的答案。
所以昴，想要作为她所爱着的菜月昴。
“——我，喜欢爱蜜莉雅”

王选篇第四次轮回——

“我喜欢你”
“我最喜欢你了。这是当然的吧……没有你的话，根本活不下去。”

毫无疑问，见识了昴的奋斗无法被爱蜜莉雅的昴和观众，又怎么可能去选择浪费雷姆对昴的这份心意呢？爱情有时是轰轰烈烈的烟花，盛开在天空的那一刻无比绚烂。更多的时候只是单纯的陪伴，随时随地，随时随刻你都在身边，就是一份最深情的告白。

从爱蜜莉雅到雷姆的移情，即使是笔者这个纯爱专一党，也挑不出长月达平的一点毛病。不如说，这场爱情转移的感受如此真实，让笔者不禁怀疑长月达平是不是有被女神甩过的经历。但作为一个被洗脑的雷姆党，笔者也只得遗憾的表示。随着剧情的推进，长月达平无疑会强行让雷姆股停牌，转而开始写碧翠丝。并且不管他怎么搞，最终肯定还是要回到爱蜜莉雅的身上。还记得本文开始时讲的小红帽故事吗？普通人的异世界挣扎是长月达平在故事情节上的计划。故事所要表达的思想终究还是那两句引言——

并不想得到你的感谢，
只是想看到你的笑脸。

雷姆对昴是如此，昴对于爱蜜莉雅也是如此。他这条曾被误解的狼，终究在未来的某一天会挺身咬死女巫，再用自己的身躯挡在猎人的猎枪前。只是不知道最终的结果是一块墓碑。还是一个能让人微笑出来的大团圆结局。

如果可能，笔者倒是希望最终的结局能如这妄想脑洞一般，拥有昴和雷姆曾追寻过的平淡幸福——

多年以后，依旧辉煌的豪宅迎来了新的边境伯。

新主人喜欢穿着黑色的燕尾服，据说剑术不精，魔法也不精。不过年轻时曾随扈在女王身侧，战猎肠、灭魔兽、斩白鲸、屠怠惰。

新的边境伯所带的佣人只有一位蓝发的乖巧女仆。附近村子里的村民倒是很喜欢他，因为他也会做在村落中流行的广播体操，每天还会准时来凑印章。

偶尔，会有村民看到边境伯站在某处悬崖上长长嗟叹，似乎在怀念着故人

偶尔，会有村民看到边境伯抚摸着森林的树干，似乎在检查魔石的结界是否稳固。

更多的时候，村民们看到边境伯和女仆感情很好的驱车野游，那不是主人和仆人之间的笑容，倒更像是一对恋人。

对了，这位和善的边境伯其名为
——菜月昴。▲

谁说『刀剑乱舞』没有圣地巡礼？

——收集癖末期患者畅谈"御朱印巡游"

■文／完蛋了的国王 ■责编／稗田 ■美编／塔里





在刚刚结束的5月，『刀剑乱舞』为期近半年的一场别开生面的圣地巡礼活动落下了帷幕，这次活动不同于以往任何ACG作品的官方圣地巡礼，它不仅带有浓郁的宗教色彩，还采取了一种古老的巡礼方式，游戏官方通过赋予其新的意义，从而与作品紧密联系在了一起。这种巡礼方式称为“御朱印巡游”。什么是御朱印巡游笔者暂且按下不表，本文就先从『刀剑乱舞』的根本——刀剑谈起吧。

所谓“天下五剑”

『刀剑乱舞』的玩家应该都听说过“天下五剑”的名号，考据党们可能还为此做过深入的研究，笔者这里所写的文字主要是给非考据党以及『刀剑乱舞』以外的读者看的，在深度上就不做计较了，如有不周还望见谅。

日本自神话时代开始就有“三神器”的说法，分别是：天丛云剑、八咫镜和八尺琼勾玉。其中天丛云剑又名草薙剑、草那芸之大刀，传说素戋鸣尊（又名须佐之男）斩杀八岐大蛇后，从大蛇的身体里诞生出一柄利刃，这便是天丛云剑。后在天孙降临的故事里，天照大神将包括天丛云剑在内的三神器传授给天孙瓊瓊杵尊，命其带到苇原中国。成为苇原中国新统治者的瓊瓊杵尊后来成为日本天皇家系的祖先，初代天皇神武天皇据说是瓊瓊杵尊的曾孙。所以三神器就作为象征天皇正统的宝物，也是日本的国宝而一直流传至今。天丛云剑目前收藏于爱知县名古屋市的热田神宫里，而热田神宫本身的存在就是为了供奉天丛云剑。

从天丛云剑的来历我们可以明白两件事，那就是早在神话时代，刀剑作为统治者武力的象征就一直受到供奉，而供奉的地点就在作为神道教宗教场所的神社。

既然刀剑乃权贵阶级武力的象征，各朝各代的当权者，有力阶级自然对其趋之若鹜。尤其是在崇尚武力的幕府时代，上至幕府将军，下至下级武士，随身必带之物就是刀剑，甚至可以说刀剑才是武士阶级的象征，没有刀剑就谈不上武士身份。所以再落魄的武士，最后当掉的才是自己的佩刀，连刀都没有的武士也就不称其为武士了。



日本刀的锻造工艺成熟于平安时代末期，那正是乱世开始的时候，日本的真正统治者从以天皇为首的贵族阶级向以幕府将军为首的武士阶级过渡，尚武的时代开始了。有需求，自然会促进技术的革新，在消化吸收了所谓“唐刀”也就是中国刀剑锻造技艺中的优劣点之后，日本的刀剑工匠发展出了独有的锻造工艺，也从此令日本刀彻底与中国大陆的刀剑兵器区分开来，自成一派。时至今日，凡提到日本刀（俗称武士刀），人们脑海中浮现出的形象必定是以钢材锻造的、刀身细长、带有一定弧度的单刃的兵器。既不同于剑身双刃笔直的传统中国式宝剑或西洋剑，也不同于刀身曲线很大的阿拉伯弯刀，是一种独特的存在。

在历史上许许多多的日本刀里，不乏一些流芳百世的名刀名剑。其中诸如日本国宝“大包平”、妖刀“村正”、亦名“千鸟”的“雷切”都是各类游戏动漫作品里的常客，名气之大可见一斑。但这些名刀名剑总给人以单打独斗的孤寂感觉，在日本人的审美中，总喜欢把几件有名的事物凑到一块冠以“〇大名物”的称号加以传颂，这种物以类聚、好大喜功的虚荣心态也是得自中国大陆的一脉相传。对于刀剑自然也不例外，所以后来就有了“天下五剑”的品评。

所谓的“天下五剑”，指的是“童子切”“鬼丸”“三日月”“大典太”和“数珠丸”这五柄名刃。虽然品评了自镰仓幕府时代以来的天下宝刀，但据考证“天下五剑”的说法本身是在明治维新时代才出现的，距今不过百余年。“五剑”本质上都是日本刀里的太刀，却冠以“名剑”之称，这本身就反映出王政复古时代的一种心态，古代才有剑和刀之分，进入中世的幕府时代以

后“刀”取代了“剑”。既然明治维新打的是王政复古的旗号，复称“剑”而不称“刀”更体现出正统复古的一面，所以明治时代兴旺起来的那种著名的武道要起名为“剑道”而不叫“刀道”，亦自有其体现正统的精神在里面。据说当年幕末豪杰里铺天盖地的“拔刀斋”、“拔刀队”，一言不合就刀刃相向，实在野蛮，明治政府成立警视厅后全盘西化，要求警官全体佩西洋剑，日后大家研习的技艺虽然本质上都是刀术，却硬称其为“击剑”，是“剑术”，久而久之“剑”这个称谓似乎又有了市场。现如今，我们唤技艺高超的人为“剑客”，称他们修炼的为“某某流剑术”，说大家研习的竞技项目叫“剑道”，想来这些也只不过是百八十年之前的事而已。

“天下五剑”这一称号的历史虽短，但“五剑”本身的历史却足够长，如果日本人没有举国造假的话，那么从镰仓时代算起，连打造于镰仓早期的最“年轻”的鬼丸国纲的历史都足有 700 年以上，实在是相当了得啊！换言之，如果有机会能看到“天下五剑”中任何一件的实物，即便不是『刀剑乱舞』的玩家，也应当感到足够惊叹了吧。

然而这样的机会并不多——不，应该说非常稀少才对。

“天下五剑”的身价肯定都如在云端而遥不可及，其中童子切、三日月、大典太被定为日本国宝，童子切和三日月收藏于东京国立博物馆，姑且算是有对公众开放参观的义务，但是否展出、何时展出则完全由博物馆说了算。大典太为前田侯爵家（亦即江户幕府时代的加贺百万石大名前田家）的后裔组成的财团法人前田育德会收藏，并不轻易示人。同样性质的有被文部科学省定义为“重要文化财产”的数珠丸，现收藏于兵库县尼崎市的本兴寺，亦属于集体财产而非国有财产，能看不能看全凭寺院的意愿。排场最大的则要属鬼丸，因为其身份为“御





物”，所有者是天皇家，现委托宫内厅收藏于皇宫大内，过去是断然不会拿出来与庶民同乐的。即便是二战以后的 70 多年里，也只公开展示过区区 3 次，谁能看上一眼真叫“一期一会”，三生有幸啊。

那么问题就来了，既然笔者的这个栏目是以“圣地巡礼”为出发点，本期的主题又是『刀剑乱舞』，“刀剑”这款游戏有没有圣地可以巡礼这是其一。即使有，连作为主角的刀剑本身都很难一窥真容，那又如何谈得上巡礼这是其二。排除万难，巡礼成功，那“刀剑”跟本文的另一个主题“御朱印”又有什么关联这是其三。要解答这三个问题，且听小生一一道来。

谁说『刀剑乱舞』没有圣地巡礼？

自 2015 年以来日本最火爆的两款网页游戏无疑就是出自同一家运营商 DMM.COM 的『舰队 Collection』和『刀剑乱舞』。『舰队 Collection』不用多介绍，作为游戏服务器及玩家基地的“镇守府”的概念来源于历史上真实存在的几个军港，这些军港现在依旧在发挥它们原来的作用，所以狭义上的圣地就是镇守府。而广义上的圣地还包括某些军舰的因缘地，如作为军舰命名来源的河流、山川和纪念沉没军舰亡魂的神社。包括笔者的文章在内，『二次元狂热』上之前已经连篇累牍介绍过不少『舰队 Collection』圣地巡礼的内容。

而『刀剑乱舞』的情况显然要特殊得多。游戏中的角色都是历史名刀的拟人化形象，虽然从理论上说每一把刀都有其诞生地，但绝大

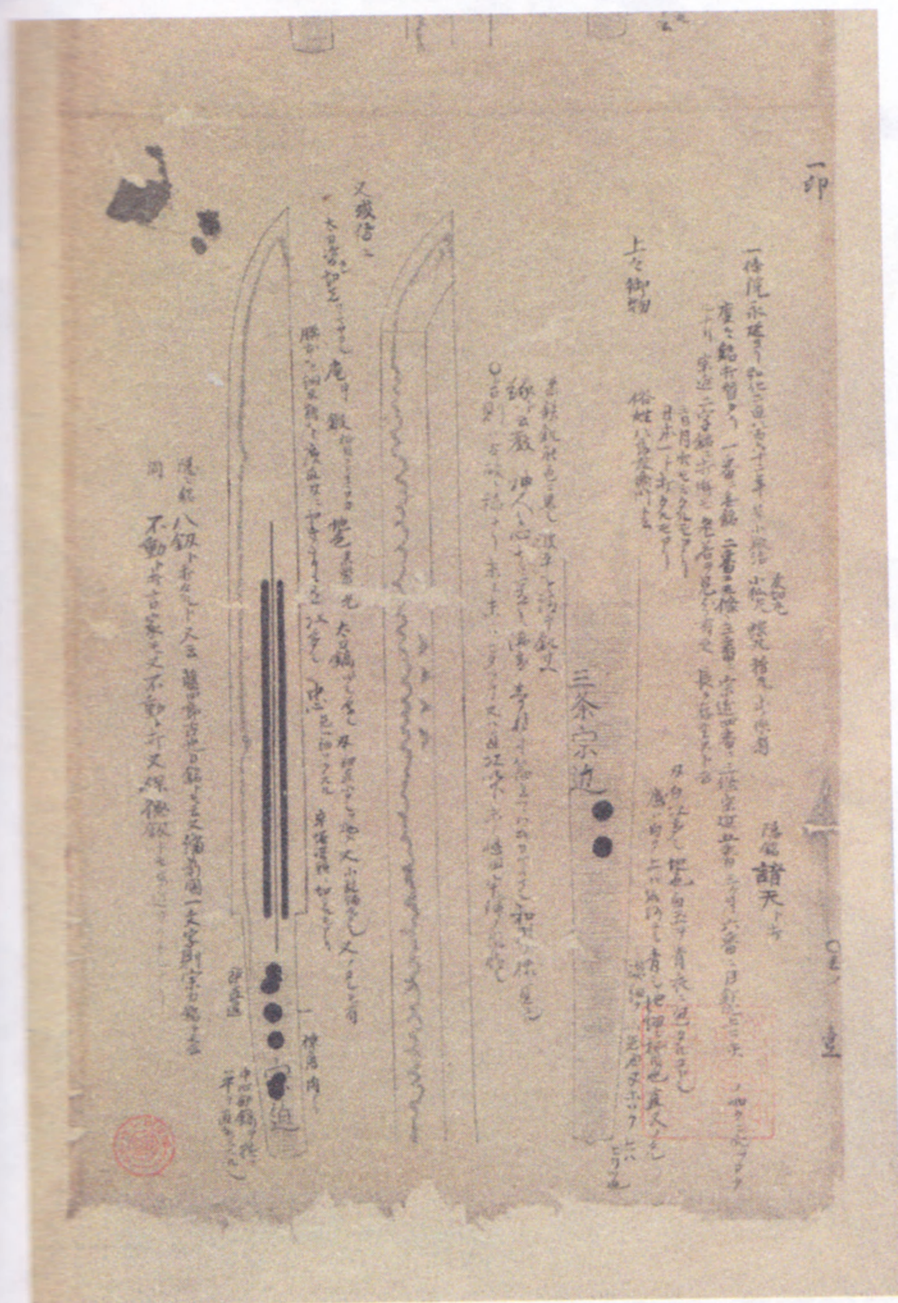
天皇老儿一句话；而小狐丸干脆早已湮没在历史长河中不见踪迹了。

巡礼刀剑诞生地行不通，巡礼刀剑本身也不成气候，是不是真的就山穷水尽了？也未必。如同『舰队 Collection』里的军舰一样，作为兵器而存在的刀剑也有其特殊的因缘地，这些因缘地的探访正是『刀剑乱舞』圣地巡礼的重头戏。

历女参上！『刀剑乱舞』的"技术流"巡礼

要说『刀剑乱舞』的圣地巡礼的技术含量，或许还真算得上是 ACG 作品中 S 级的难度，因为没有一本资讯志或者同好网站会告诉玩家们应该去哪些地方巡礼，巡礼标的又是什么，怎么巡礼全凭玩家的知识量。所以俗称"历女"的女性日本古代史爱好者就从普通玩家中脱颖而出，在『刀剑乱舞』的圣地巡礼中占尽优势，因为巡礼所需的主要知识就是历史。

小生不才先来谈谈日本刀的主要流派和发祥地。日本刀的兴盛如前所述，始于平安时代



▲就算见不到也有名为古刀真影的古书详细记录了名刀外形可以用来考据。



多数的刀剑都因为流传的历史过于悠久，过程中有很多语焉不详的地方，尤其是刀剑确切的打造时间和地点，往往并不在文献记载的范畴内，于是名刀诞生地巡礼就无从谈起了。接下来能够想到的就是对刀剑本身的巡礼，这里要遇到的问题是，截止到笔者成文的时间，『刀剑乱舞』游戏中登陆的 7 种类 59 口刀剑（也包括枪）在现实中还留存至今的只是其中的一小部分，而这些刀剑里平时对公众开放参观的则又是极小的一部分。典型的例子就像太刀里人气极高的三日月宗近、鹤丸国永、小狐丸、数珠丸恒次和一期一振，其中三日月是东京国立博物馆的藏品，算是公开度最高的；数珠丸深藏于本兴寺宝库中，不定期对外开放展示；一期一振和鹤丸国永都乃皇家私藏，展不展出全凭



▲宝当神社藤花样式的御朱印帐，该神社也是日本彩票买家们的圣地



▲居木神社夜樱版御朱印帐

末期，其发展历程此后可分为几个时期：平安时代、镰仓时代、南北朝时代、室町时代、战国时代，及后面所谓的“新刀期”，即江户时代至今。其中重点在于平安、镰仓和战国三个时代。

日本刀的流派以地域划分，首先称“传”；其次以锻造师，也就是“刀工”的名号来区分，称“派”。最后才加上刀工本人的名字。如山城传粟田口派吉光、备前传古备前派包平等。

在日本刀发祥的平安时代，首先兴起刀剑锻造业的是首都平安京所在地山城国、大规模寺院扎堆的奈良的所在地大和国、以及因为平家的悉心经营而繁盛起来的濑户内一带的核心区域备前国。在以上三国分别诞生了山城传、大和传和备前传三个流派，代表性的刀工则有山城传三条派宗近，代表作为三日月宗近；大和传古千手院派行信*；备前传古备前派包平，代表作为大包平。

至镰仓时代，政治中心从关西的平安京移到了关东的幕府所在地镰仓。镰仓属相模国，也称“相州”，镰仓一带的刀剑锻造业兴盛起来后，相州传应运而生，代表刀工有擅长打造短刀的正宗和新藤五国光。同时以前的三大锻造中心也并未衰落，相继出现了山城传粟田口派、备前传一文字派、长船派等新流派。

镰仓时代之后是南北朝时代，战乱持续了60多年，强调刀剑实用性的相州传是当时的主流，流传甚广。此后足利尊氏结束战乱局面，创立室町幕府，拉开了室町时代的帷幕，和平年代重新来临后，武士阶级又开始转而追求刀剑的美观和奢华，佩刀的习俗也发生了巨大转变，刀加胁差两柄佩刀的模式成为规范，这一时期重获主流地位的是备前传。

到了战国时代，京畿一带的锻造业因为长达十年之久、破坏极大的应仁之乱而急速衰落，刀工四散到日本各地，同期为了应对贸易和战争的需求，刀剑锻造由重质转为重量，传统古法技术日渐式微。这一时代名声大噪的村正一派兴起于偏僻的伊势国，锻造工艺本身并无太多出众之处，名气大全因后人的各种穿凿附会之辞。比如所谓的“村正妖刀传说”就与一统天下的德川家康扯上关系，说家康从祖父松平清康被家臣谋杀开始，包括其本人在内的家庭成员就一直为村正流打造的刀剑所害，故终生仇视村正。有了这么一层妖异的色彩，日后村正成为各种游戏动漫作品里的宠儿，从『胧村正』、『新鬼武者』，到『最终幻想』、『恶魔城』，乃至黄油『恶鬼装甲村正』里都有它的身影。其实世人只知妖刀村正的名号，并不在意村正是一个流派的名字，而不特指某一把刀。

*编注：因为千手院派所锻刀剑主要供寺院僧兵使用，因此铭品较少。

简单介绍了一下日本刀的发展史，再对应『刀剑乱舞』的游戏发展历程可以发现，2015年1月14日最早开放的两个服务器分别名为“备前国”和“相模国”，同月又增开了“山城国”、“大和国”和“美浓国”，以上都是刀剑锻造业发迹较早的几个地域，名刀工和名刀剑辈出，号召力比较强，当然日后涉及到圣地巡礼的话，这几个地域也必定是首选。『刀剑乱舞』的游戏迅速火爆起来后，游戏资料的维基网站也很快建立起来，玩家们搜集名刀资料的热情高涨，随着资料的日臻完善，有人开始注意到一些名刀与神社寺院等宗教场所的关系，这类考据工作对于文献查阅能力强大的历女们而言简直小菜一碟，所以不久后一批『刀剑乱舞』的玩家就意识到圣地巡礼的可行性。直到半年后由官方首次发起组织了一次带有圣地巡礼意味的“御朱印巡游”活动，等于正式宣告了游戏官方认可的圣地的存在，这些圣地是四所全部位于京都的神社，分别为建勋神社、栗田神社、丰国神社、藤森神社。





▲古峰神社飘逸潇洒的天狗样式御朱印

这次的圣地全部是神社和寺院

未必是巧合，也谈不上是一种现象，总之『刀剑乱舞』的圣地全部是神社和寺院。这还是要从日本刀锻造的历史里找渊源。

笔者在文初就提到过，刀剑作为神器，是当权者武力的象征。作为日本的本土宗教，神道教的历史要早于外来宗教的佛教，在佛教尚未普及的奈良时代就已经有刀剑锻造业，八百万神明的信仰更是由来已久。且不论某些带有传说性的如天丛云剑这样的神剑的由来与神明相关，即便是普通的刀剑，刀工们也相信有锻造之神在庇佑，加上他们自身亦有信仰归宿，所以要说刀剑最佳的供奉场所，必定是神社无误了。

佛教虽然是后起的外来宗教，但在日本的信徒基础十分广泛，直到现在为止，1亿多日本国民里，除了一部分有明确宗教信仰的人以外，剩下的绝大多数国民名义上也都是佛教信徒，生前不说，至少死后都要按照佛教习俗超渡火化，最终埋入指定的菩提寺所辖的墓地。日本人笃信佛教生死观，认为佛寺掌管人往生后的世界，而神社庇佑的是人的现世，分工非常明确。有的名刀为权贵者所拥有，拥有者一旦往生，作为其生前所爱之物的名刀往往会被后人送到往生者的菩提寺供养起来，以供后人凭吊，或者仅仅只是为了满足死者生前的意愿。典型的例子就是“天下五剑”之一的数珠丸恒次，其拥有者为镰仓时代著名的佛教僧人日莲上人，日莲是日本主要的佛教宗派日莲宗（也叫法华宗）的创始宗主，在日本佛教史上拥有重要地位，其庞大的信徒数量自不用说。数珠丸据传是在日莲上人入甲斐国身延山传经布道时由信徒们



上人的戒刀数珠丸便是一例。还有一个非常有名的例子就是日本历史上数一数二的武僧武藏坊弁庆，他的戒刀名为“岩融”，种类为大薙刀，相传为名刀工三条宗近所打造，也是『刀剑乱舞』游戏里唯一入选的大薙刀。弁庆原为京都佛教圣地比叡山上的僧兵，后跟随著名的悲剧英雄源义经南征北战，凭借一身武艺建功立业，最后为源义经而死，“岩融”也下落不明。顺带一提，源义经有一把三条宗近打造的短刀叫“今剑”，也被『刀剑乱舞』收录，相传义经兵败穷途末路时就是用这柄短刀自戕的。据史料记载今剑原本是由三条宗近奉献给京都北部郊外的名刹鞍马寺作为贡品的，由鞍马寺僧侣莲忍收藏。后来年轻的源义经赴鞍马寺修行，莲忍就将这口宝刀赠予义经。以上所提到的两个例子也都昭示了寺院与名刀之间微妙的渊源，无形中为『刀剑乱舞』的玩家提供了圣地巡礼的标的。当然如果提到鞍马寺的话，喜爱源义经的历女们肯定不会感到陌生，资深一点的圣地巡礼爱好者应该也会对曾在鞍马寺大量取景的『京骚戏画』有印象。话说回来，鞍马寺原本就是洛北观光名胜，去年热映的香港电影『赤道』都来此实景拍摄，可见名气已经足够大不用再多费笔墨宣传了。



赠送给他作为护身用的兵器，考虑到日莲乃一代高僧，非凡夫俗子的一介武夫，所以刀柄上特意缠上了念珠，故而得名数珠丸。日莲后来在身延山创立久远寺，日后久远寺发展成为日莲宗的总本山。日莲死后，他的爱刀数珠丸一度下落不明，直到大正年间才重见天日。后人一度打算将数珠丸返还久远寺供养，但后来因为种种原因搁置，遂寄放于发现者杉原祥造自家宅邸所在地尼崎市的法华宗大寺院本兴寺，也算重回日莲上人的庇佑之下。

寺院与刀剑的渊源当然远不止于此。在中世的日本，寺院既是拥有庞大财力、物力和人力的特权集团，也是接受外来先进文化技术的前沿窗口，就如同佛教本身一样，源自于中国大陆的新鲜事物总是先通过一批宗教人士先驱者传播到日本。掌握了知识也就掌握了生产力，所以日本刀锻造技术成形之初，几个主要流派里就有以宗教都市奈良为代表的大和传。日本的佛教僧侣一度既是刀剑的生产者，也是消费者。势力庞大的寺院拥有为数众多的僧兵，僧兵配备的刀剑也称为“戒刀”，之前提到的日莲



是艺术品？还是到此一游？什么是“御朱印”

文初小生自问自答的三个问题已去其二，剩下的第三个问题，也是本文的重头戏：关于『刀剑乱舞』特殊的圣地巡礼形式——御朱印巡游。那么首先要解答的当然是“什么是御朱印？”

朱印简单来说就是朱红色的印章，日语里加上表示敬语的“御”字，称为御朱印。不过本文所说的御朱印是特有所指的。

佛教有一种特别的宗教活动叫“写经”，最初源于中国，就是僧侣和信徒通过亲手抄写经书，奉献给寺院以表达虔诚的一种方式。在奈良时代写经活动传到日本，并一直延续至今。信徒到寺院抄写经书并敬呈给寺院后，后者会给信徒一个类似于“收据”的凭证印章，这种





▲田无神社设计讨巧的御朱印

朱红色的印章最早称为“纳经印”，御朱印便是由纳经印转变而来的，可能是听上去对双方来说都更加高端大气上档次。当然原本的写经纳经活动现在仍在日本的大多数寺院里正常开展，去日本旅游拜访一些有名的寺院，都能很容易找到一个叫“纳经所”（或纳札所，简称札所）的地方。说起纳经，京都有一座在外国游客心目中既敬畏又向往的名为苔寺的寺院值得一提。其本名西芳寺，因寺院庭园里养的苔藓蔚为壮观而闻名天下，也被纳入京都的世界文化遗产项目之内。当然它出名可不仅仅因为这一个原因：苔寺素以高冷的态度和变态的门槛而声名远播，参观苔寺是完全预约制的。而且在这个完全网络化的时代，连参观京都御所和桂离宫都可以上网预约的时代，苔寺竟然完全不吃这套，要求预约者亲手写明信片寄过去申请，如果游客



▲笔者之前新购入的东京增上寺朱印帐，设计简约典雅

住在地球另一端那一来一回的通信至少得花一两个月。但这只是第一步，如果苔寺有幸选中你，它会告知你预约的拜访时间，并规定迟到者一律拒之门外而当你兴高采烈的在规定时间上门拜访时，说不定还会惊奇地发现一群金发碧眼的老外围在山门口捶胸顿足。何故？原来要进苔寺参观必须先写经！汉字书法？洋大人懂个鬼，喊 OMG 也没用啊。这就是一个寺院要求信徒通过纳经的方式表达虔诚的典型例子。不过苔寺的故事还没有结束，后来寺院方面主动放弃这条规定，搞不下去了，没法玩了。又是何故？并不是因为洋大人们怨声载道惊动了京都市政府，而是天性好奇宝宝的洋人们听说有“天书”可以抄纷纷口耳相传，把这看成了一种强行装逼的捷径。慕名而来的洋大人越来越多，可人来了又不可能在短短十五分钟里速成书法，搞得苔寺人满为患，严重影响正常参观，寺院方无奈遂放弃写经一事。这虽是笑谈，却也能看出不同宗教间的巨大差异往往在出其不意的地方会体现得如此强烈。作为天朝子民，对佛教其实并不陌生，进了佛寺谁不会合掌鞠躬，默念祈祷呢。再说汉字也好，写经也罢，本来就都是天朝之物，咱没有不会的道理，抄两段『般若心经』那还不是信手拈来吗？所以没有理由怯场。不过世上大多数复杂的事情都有捷径可走，如果觉得写经太麻烦，又不想失了这份虔诚之心，那还有一个不错的选择就是请一个御朱印回来。



▲笔者的第一册朱印帐，跟着我走南闯北，已经集满

作为御朱印前身的纳经印本来只是一种“收据”，但随着要求走捷径，或者代他人前来参拜的信徒越来越多，御朱印逐渐从一种形式转化为内容本身，成为重要的供奉途径。无论是纳经还是请御朱印都是要给钱的，这钱称作“初穗料”，可以理解为布施钱，比较多见的是 300 日元（约折合 18 元软妹币），也有 500 日元的。在寺院成为人气景点大收门票之前，以初穗料为代表的各种布施香火钱是寺院重要的收入来源。理论上说日本的寺院拥有大量私产，吃穿不愁。中世时甚至有寺院大到堪比一座都市，管辖数以万计的僧众和信徒，如大阪的石山御坊、京都的比叡山延历寺、奈良的东大寺、和歌山的根来寺等。权力一大，难免作威作福。至战国时代，“第六天魔王”织田信长火烧比叡山，大破石山御坊，博得了一个“佛敌”的恶名。佛教势力受到了世俗势力的沉重打击，从此一落千丈，盛世不在。不过讽刺的却是这么一个无所畏惧的佛敌居然也葬身于本能寺的火海之中，似乎冥冥中还是有报应天理。信长的后继者们丰臣秀吉和德川家康都改为采取更温和的怀柔政策来对待宗教势力，寺社得以所领安堵，势力变小了，但毕竟生存了下来。以后一直到江户时代，寺院神社都受到中央政府的统一管辖，宗教活动更规范化，不靠剥削信徒也能大致经营得下去。与此同时，进入太平盛世后，老百姓外出旅行变得更安全便捷，参拜寺社成了当时最普遍的旅行方式，是游客都有“到此一游”的心态，考虑到很多人文化程度不高，那么参拜寺社最佳的“纪念品”就是简单直观的御朱印和护身符了，花钱请就可以得到（要说“请”而不能说“买”，此乃忌语）。信徒们了却了心愿，寺院神社也赚到了香火钱，完美的双赢结果。所以御朱印的人气才会经久不衰，而且不断翻新花样，把宗教活动搞得极为时髦，不仅出现了堪称艺术品的朱印书法和美轮美奂的朱印账，还有名目繁多的“御朱印巡游”活动。



▲阎魔信仰算是日本佛教里比较奇怪的一个分支，也有以此闻名的寺院

彻底了解御朱印

要彻底了解御朱印其实并不难。笔者刚才已经介绍了御朱印的历史与用途，接下来要介绍御朱印的形式，以及御朱印和朱印账的获得方式。

寺院和神社都提供御朱印，寺院御朱印的历史更悠久，神社的御朱印是从明治维新以后才开始兴盛起来的，所以寺院御朱印无论从普及程度、式样，还是从美观程度来说都要胜过神社。凡正统的御朱印应该包括按压的朱印和手写的书法两部分，少数“偷懒”的御朱印只有印章而没有书法，更有甚者用的是复印纸，坑爹货不分国界哪都有嘛。

寺院与神社的朱印样式颇有不同。参照配图中给出的例子，寺院的御朱印包括：①正中间本尊名或者堂名的书法大字；②左侧寺号的书法；③中间的三宝印或御宝印的朱红印鉴；④左侧的寺院印鉴；⑤右侧的“奉拜”二字书法；⑥寺院的山号或者礼所的番号印鉴；⑦奉拜的年月日书法。同级别的神社御朱印包括：①正中间的神社名书法；②中间的神社印鉴；③左侧的奉拜日期书法；④右侧的“奉拜”二字书法；⑤部分神社获准使用的家纹。直观对比后就发现神社御朱印的样式要简略得多。

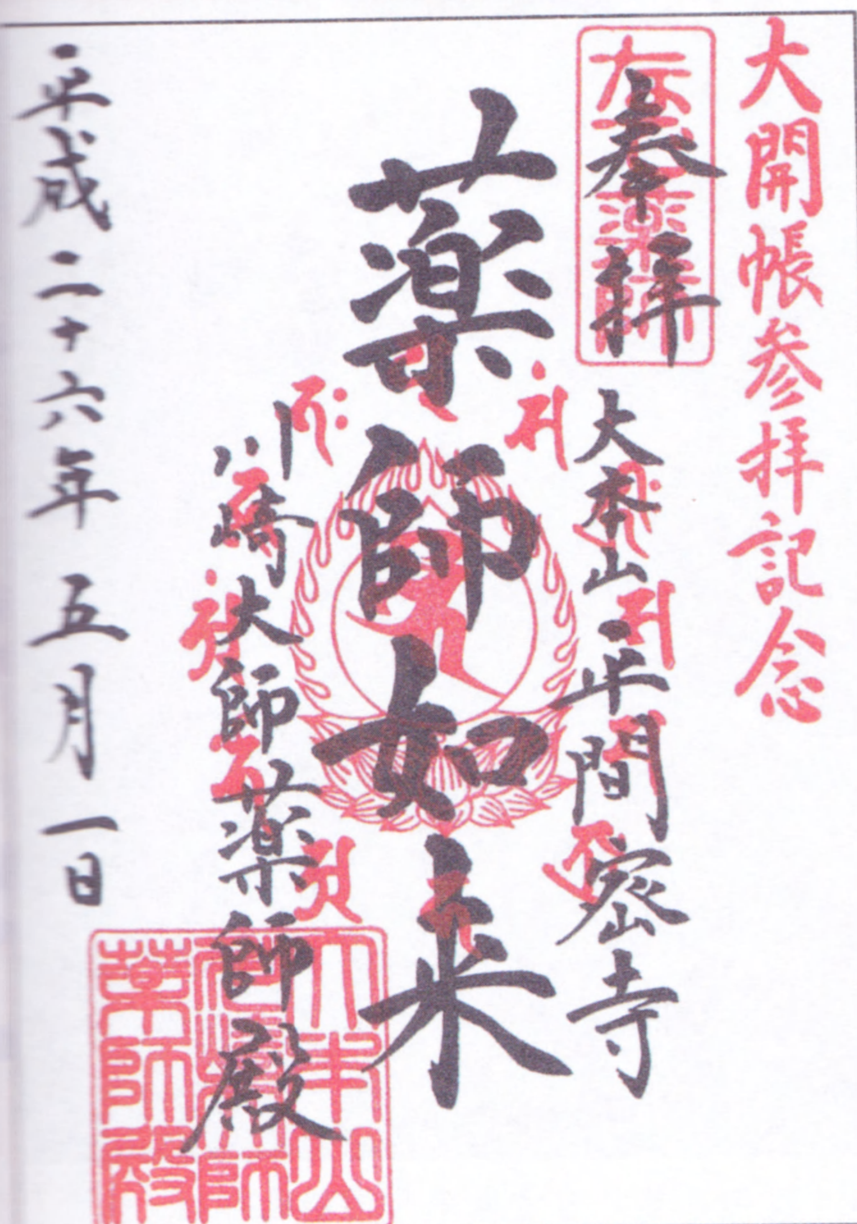


▲东京安养院的御朱印，寺院本身籍籍无名，但御朱印样式很工整，有代表性

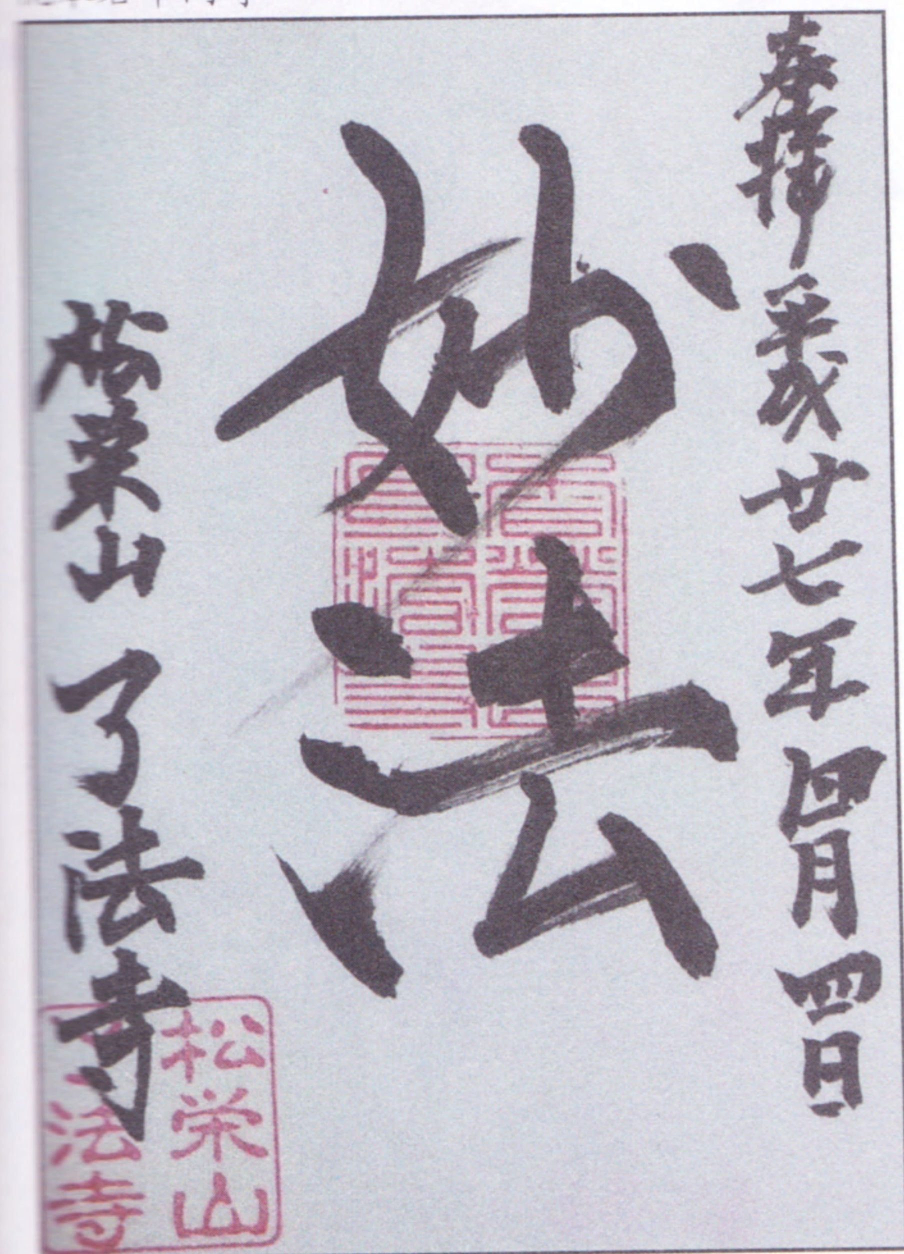


▲世界文化遗产，严岛神社的御朱印样式





▲神奈川县香火鼎盛的川崎大师的御朱印，寺院本名平间寺



▲了法寺御朱印里的“妙法”二字代表其日莲宗的宗派属性，“妙法”是日莲宗圣典『妙法莲华经』的缩写

御朱印的授予者一般为寺院的僧人、神社的神职（有些情况下也会由巫女书写，小兴奋～～），各人的笔迹书法水平都有不同，所以天底下不存在两枚一模一样的御朱印，欣赏书法和精心雕刻的印鉴样式也是收集御朱印的乐趣之一，当然很多时候要辨认龙飞凤舞的书法并不容易，何况不少寺院会加入梵文，显得更神秘莫测。如果具备一些基本的佛教知识，或者了解一点神道教入门知识的话，欣赏御朱印时会更游刃有余一些。比如如来佛祖有四种现身形态称为“四如来”，分别为释迦如来、大日如来、药师如来、阿弥陀如来，日本不同的佛教派别供奉不同的如来形态为本尊。如见御朱印上书有“阿弥陀如来”，可知这是一座净土真宗寺院，如写的是“药师如来”，那多半是真言宗或天台宗的密教寺院。本尊的地位高于寺号，所以用最大最华丽的字体书写在最中间。有的寺院不



▲田无神社设计成巫女装样式的超人气朱印帐

写本尊名，而是来一句佛经或禅语，那档次就又高了一层了。如之前提到过的日莲宗总本山久远寺写的就是一句“南无妙法莲华经”。神社一般只书写神社名，可能因为神社供奉的神明太多、名字太长太难记有关。当然神社也并不是不想搞得华丽些，他们可以在家纹、图案、社格这些印章上玩点花样，比如代表某一国最高地位的神社就会自豪的印上“〇〇国一之宫”，京都著名的下鸭神社就是山城国一宫，地位尊贵。以 LL 神教圣地而广为人知的神田明神的御朱印上多印了一个“元准敕祭十社之内”，说明它是天皇认可的“东京十社”之一，档次比较高是一方面，东京都内还有另 9 所神社也有相同的印，这十社就如同是有联营关系的利益共同体。

以上说的都是一般论，但凡事都有例外，小生索性再介绍几种特例给大家参考，这些御朱印都是在日本极有人气，收集者趋之若骛的标的。

首先是乌森神社的彩色御朱印，此前在山手线圣地巡礼时提到过。名字里有“鸟”字的神社多半是供奉日本武尊的“大鸟信仰系”的神社，不过乌森神社倒是一间地道的稻荷神社，怪就怪在供奉的神使不是白狐而是乌鸦。从乌森神社的御朱印样式里可以看出，中间是“乌森神社”的书法和带有乌鸦图案的社纹印章，左侧是奉拜日期，右侧印有“东京新桥镇座”字样，说明乌森神社庇佑着居住在新桥地区的众多氏子们。特别的地方在于四角上的四色巴纹样印记，据说这是乌森神社的独创，红色代表恋爱运、黄色代表财运、蓝色代表学业工作运、绿色代表健康运。一枚御朱印能保佑得如此面面俱到，套餐也太超值了点，初穗料定位 500 日元也值了。笔者之前还误解了这 500 日元的性质，其实除一枚御朱印外，还附赠一枚护身符和一粒“神糖”，尝了尝也没什么特别。不过乌森神社小归小，信徒还真是络绎不绝，且以女性为主，看来确实是“可爱即正义”。

然后是『吹响悠风号』的取景地京都府宇治市的宇治上神社，号称拥有日本现存最古老的神社建筑，身价确实不凡。它的御朱印四季各有若干种特别版，用应景的不同颜色和图案的纸配以黑色或金色的墨迹书写，极为典雅华丽，一天只写 10 张，你们就抢去吧。

最后再介绍一个书法逆天的御朱印，出自于栃木县鹿沼市的古峰神社，这座位于深山里的神社以修验道天狗信仰而闻名，别名“天狗之社”，御朱印的卖点当然也集中在天狗上，神社为信徒分别设计了一个大天狗和一个鸦天狗的样式，天狗图案都是手绘的，寥寥数笔极其粗犷而传神，当做艺术品来收藏也绝不为过。美中不足的是古峰神社实在太偏远，从 JR 鹿沼站乘坐巴士单程就要足足 70 分钟，从东京出发打个来回一天就没了。



▲乌森神社的五彩御朱印



▲了法寺以超强二次元属性而闻名，一直堂而皇之地搞一堆二次元美少女看板娘勾引男性信徒来捐香火钱。但御朱印却意外的一本正经

为什么，以及什么是“御朱印巡游”？

日本研究御朱印方面的专家、佛教大学教授八木透一针见血地指出，日本人的旅行方式是“巡游式（めぐり）”的，而并非点对点的“直线式”。是先有佛教灵场的圣地巡礼，还是先有巡游式的旅行方式，这是一个先有鸡还是先有蛋式的问题，总之结果就是无论是宗教性的圣地巡礼，还是最普通不过的市内观光，日本人都喜欢将路线设计成巡游式的，收集御朱印的活动当然也不例外，这便是“御朱印巡游”的由来。

日本历史最悠久，最具代表性和权威性的佛教灵场圣地巡游就是观世音菩萨的三大灵场100个所巡游。这三大观音灵场分别位于关西、关东和秩父地区，按照诞生时间排序为“西国三十三所”、“坂东三十三所”和“秩父三十四所”，合计共100个观音灵场，亦即100座寺院。这100座寺院都设有各自的御朱印，单个区域的御朱印巡游总路线长达上千公里，在古代靠信徒的双脚走完巡游路线，集满御朱印后称为“满愿”，绝对是虔诚到极致的表现。即使到了现代，人们利用电车、巴士或者自驾车来完成巡游，仍然要花费大量时间和金钱，绝非可以轻易实现。当然越是难以达成的壮举就越有其价值，所以观音灵场的圣地巡游经久不衰也不无道理。

作为一个外国游客，切不可轻易发愿做这种圣地巡游，从宗教意义上说实现不了的话就是对菩萨的不敬，从现实意义上说花费大把时间金钱却半途而废更是浪费生命的行为。不过抱着轻松的心态领略一下圣地巡游活动的魅力倒也未尝不可，以上提到的百大观音灵场个所



▲『刀剑乱舞』官方御朱印巡游朱印帐



里绝对不乏名气响亮的人气景点，如京都大名鼎鼎的清水寺位列西国三十三所的第16位，东京人气第一的浅草寺则排在坂东三十三所的第13位。中国人极少有不拜观音菩萨的，所以如果有机会来到清水寺或者浅草寺，在观光看热闹之余，虔诚地拜一拜观音，请一个御朱印回来，也不失为一桩美事。

话说回来，圣地巡游的门槛也不总是那么高高在上，既有四国八十八个所这样变态级的灵场设置（几乎跑遍了四国岛的角角落落），也有最受庶民欢迎的区域性的“七福神巡游”。七福神指的是惠比寿、大黑天、比沙门天、弁财天、福禄寿、寿老人、布袋和尚这七柱神。祭拜七福神的巡游活动在全日本范围内都有，但属东京最多最虔诚。笔者不久前就玩过一次杂司谷七福神巡游，杂司谷地区在都电荒川线沿线，离池袋很近，巡游一次用不了两个小时，颇为轻松惬意。像这类小规模的宗教圣地巡礼很多日本人平时都会做，对御朱印当然也不会感到

诞生，而且大多数人都是有备而来的，所以“御朱印巡游”在日本极有人气基础，更引得外国游客也纷纷来凑热闹。既然是这样，回到本文最初的话题，『刀剑乱舞』的圣地都在寺院和神社，参拜寺社最佳的留念方式就是收集御朱印，那么还有比一次『刀剑乱舞』主题性的御朱印巡游更合适的官方圣地巡礼活动吗?

“刀男人”的归宿，『刀剑乱舞』圣地的一日巡游

以上做了这么多铺垫和引申介绍，终于进入本文的压轴部分——『刀剑乱舞』圣地的一日巡游。从2015年游戏正式上线运营算起，官方一共搞过两次“御朱印巡游”活动，一次从2015年7月25日开始，不设截止日期，配布的1000部限定版朱印帐售完为止。活动大受好评后于2015年12月15日至2016年5月31日间又搞了一次，这次朱印帐数量不做限制。这里提到的限定版朱印帐售价700日元。『刀剑乱舞』“御朱印巡游”的四个目的地上文也已经提到过，分别是建勋神社、栗田神社、丰国神社、藤森神社，接着会分别介绍。

［建勋神社］
地址：京都府京都市北区紫野北舟冈町49
交通：京都市营巴士205路至“建勋神社前”

建勋神社位于京都市北区的船冈山，与金阁寺和北野天满宫都在几百米的步行范围内，神社很新，建于1869年，迄今不过百余年历史。建勋神社主祭神为织田信长，信长挂了都几百年了才想起来祭典一下，原来是明治天皇为了恶心一下旧德川幕府势力而下令建造的，要问为什么自己去想。神社是建了，但信长的后人里既没有显赫的达官贵人来主持，也没流传下来什么了不起的宝物可供奉，这就叫当政者伤脑筋了，最后思来想去才从“历史的垃圾堆”里翻出了当年信长的爱刀之一宗三左文字，硬生生从德川家那里夺过来，送到建勋神社供奉起来。那为什么要送到神社而不送到织田家菩提寺呢？那是因为明治天皇出了名的厌恶佛教，明治时期严格区分佛寺和神社的“神佛分离”运动就是他搞出来的。

说起这柄宗三左文字，来历也算坎坷。这口宝刀据说铸造于南北朝时代，至少有600多年历史，战国时代作为礼物一直在各诸侯间转赠流传，后来被甲斐国大名武田信虎（武田信玄的父亲）赠送给乘龙快婿今川义元。这个战国历史上著名的倒霉鬼几年后在“桶狭间之战”中被织田信长的部将斩杀，宝刀遂作为战利品归信长所有。信长本是个土包子没见过这么好的刀，爱不释手一直随身佩戴，就这么一直带进了棺材里。本能寺之变后，宗三左文字几经周转落入太阁丰臣秀吉之手，秀吉死后传给儿子秀赖，后者被德川家康灭掉后，德川家自然就成为宝刀的新主人。但宗三左文字的身世一直存在可疑之处，起先是从本能寺的大火中奇迹“生还”，后来又在1657年的江户明历大火中被烧坏。所以现在供在建勋神社里的那把刀究竟是不是真正的宗三左文字还真不好说，保不齐德川家不会拿西贝货反过来恶心下天皇小儿呢?


▲建勋神社

笔者建议巡礼时可以把建勋神社作为第一站，以JR京都站作为起点的话搭乘205路巴士至“建勋神社前”下车即可。

［栗田神社］
地址：京都市东山区栗田口锻冶町1番地
交通：京都地下铁东西线东山站、或蹴上站下车步行到达

出了建勋神社，在下车的那个巴士站坐1路或205路巴士至“北大路巴士终点站”，换乘地下铁乌丸线至“乌丸御池站”，再换东西线至“东山站”或“蹴上站”下车均可，步行不到十分钟就来到了栗田神社。

栗田神社建于京都七个出入口之一的栗田口，是为栗田口的镇座，供奉须佐之男的化身“牛头天王”，故旧称“栗田天王宫”。栗田神社所在地名为锻冶町，一看便知过去是锻冶工匠聚居地，历史上与此地有渊源的刀工最著名者



▲粟田神社

莫过于粟田口流的代表人物粟田口藤四郎吉光。粟田口吉光的作品入选『刀剑乱舞』的数量最多，共计有短刀 10 口、胁差 2 口、打刀 1 口、太刀 1 口，这 14 口宝刀里名气最大的还属太刀一期一振，它也是粟田神社的巡礼标的。

相传一期一振是擅长打造短刀的吉光兴之所至锻造的唯一一口太刀，故得名“一期一振”。此刀在战国时代经朝仓家，到毛利家，再到丰臣秀吉之手。大阪城被攻破后，一期一振一度毁于战火，后由江户时代名刀工越前康继修复，此后一直被尾张德川家收藏，直到幕末时作为贡品献给天皇。现一期一振作为皇室藏品不对外展出。

有一种说法是三日月宗近也可以在粟田神社巡礼，原因是它的锻造者三条宗近居住的三条地区离粟田口很近，笔者对此不置可否，但至少游戏官方是认可这个说法的，粟田神社的御朱印对应三日月宗近和一期一振。不过要特别提醒的是，真正供奉宗近、吉光这些名刀工的神社并不是粟田神社本身，而是距离百步开外的小小的锻冶神社。



［丰国神社］

地址：京都市东山区大和大路正面茶屋町 530

交通：京阪本线至“七条”下车步行可到

日本所有的丰国神社都供奉同一个对象，那就是太阁丰臣秀吉（丰国大明神），丰国神社的信仰兴起于明治以后，显然也是天皇为了恶心旧幕府势力而搞出来的花样，但秀吉毕竟是真正君临过日本的霸主，地位高于信长，所以丰国神社无论数量还是规格都远高于建勋神社，但同时供奉德川家康的东照宫的规格又要高于丰国神社，江户幕府两百多年的历史毕竟非一朝一夕可以扭转。



▲京都丰国神社

说到丰国神社，最牛的一座自然是建在大阪城旁边的那座大阪豊國神社，但历史最悠久的则是京都的丰国神社（两者的日汉字“国”的写法不同，念法也不一样，以示区别）。京都丰国神社建于秀吉死后次年的 1599 年，丰臣家灭亡后一度被德川幕府抹杀，直到 1868 年才由明治天皇复兴。跟建勋神社同理，供主都挂了几百年了，而且丰臣家连个后人都没有，更别说什么传家宝。无奈，还是找德川家的晦气吧，于是天皇夺来了宝刀“骨喰藤四郎”，赐给丰国神社供奉。这柄胁差也是粟田口吉光的作品，室町幕府时代是足利将军家的藏品，贡献者是九州的大友家。13 代将军足利义辉被奸雄松永久秀攻杀后，骨喰藤四郎转到松永家名下，大友家看不过去，花钱赎回宝刀，后上贡给了一统九州的丰臣秀吉。丰臣家灭亡后，如同其他宝刀一样，尽数归入德川家囊中。斗转星移，幕府消亡，于是才有了明治时天皇夺爱的那一出。

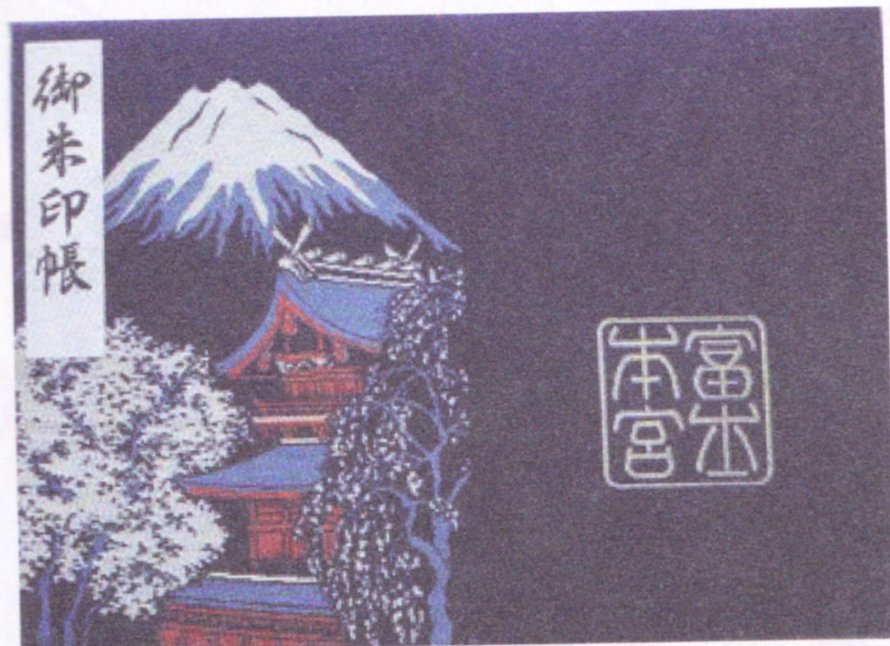

▲丰国神社


▲藤森神社


▲丰国神社内立绘

不过骨喰藤四郎的身世与宗三左文字有相似之处，明历时也曾遭大火侵袭毁坏，修复后一直为纪伊德川家所藏，明治初突然转赠德川宗家，又马上奉献给天皇，搞不好也是把山寨货呢？

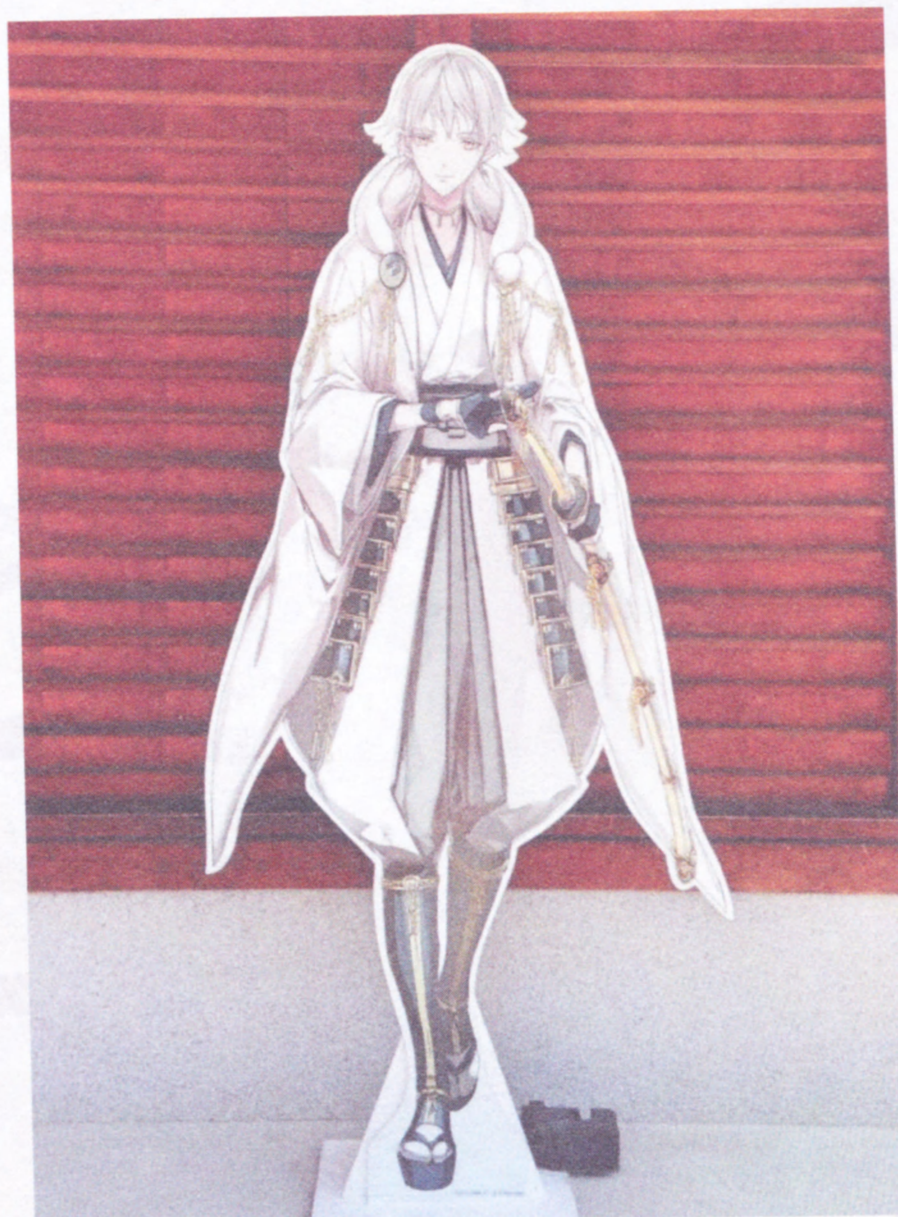
从粟田神社到丰国神社的交通也比较方便，东西线坐到“三条站”，换乘京阪电车京阪本线至“七条站”，下来走几分钟就到。



▲富士山本宫浅间大社的朱印帐，庄重而美丽

［藤森神社］
地址：京都府京都市伏见区深草鸟居崎町 609
交通：京阪本线至“墨染站”下车步行可到

巡礼的最后一站来到位于洛南郊外伏见区的藤森神社，从“七条”再坐京阪本线 6 站到“墨染”下车步行几分钟就到。藤森神社论历史和规格都要高于前述的三座神社，它是整个伏见区的镇座神社，氏子众多。且据说发祥于公元 203 年，有 1800 多年历史（这绝对属于瞎吹逼了），供奉须佐之男和攻打过朝鲜半岛的神功皇后，算是跟皇家有点渊源，所以敢用代表皇家的“菊纹”。虽然藤森神社历史悠久规格高，也是关西有数的紫阳花景观寺，但最出名的居然却是赌马特别灵，被赛马爱好者们所信奉，确实不是很懂你们日本人。


▲藤森神社内立绘


▲同为藤森神社内立绘

藤森神社的巡礼标的是鹤丸国永，这口宝刀由平安时代的名刀工国永打造，目前作为皇家藏品不对外公开。相传鹤丸有据可考的最早拥有者为日本东北部的豪族安达氏，在镰仓幕府后期，犯上作乱的安达氏被幕府有力支持者联手消灭，鹤丸作为战利品归幕府执政北条氏所有。鹤丸此后的历史非常混沌不明，时而归属织田信长，时而为无名小卒所有，时而又供奉于藤森神社。直到江户时代，实力雄厚的伊达家花重金购入鹤丸国永作为家宝收藏，一直到明治 34 年时，天皇驾幸仙台，当时不得志的伊达宗基伯爵献出了传家宝鹤丸拍天皇马屁，最终将宝刀拱手送入了深宫大内。

鹤丸历史上虽一度藏于藤森神社，但其实并不为神社所拥有，其渊源还是比较薄弱的，作为巡礼标的亦有凑数嫌疑。说起来『刀剑乱舞』里的另一柄人气名刀“五虎退”自从 1559 年军



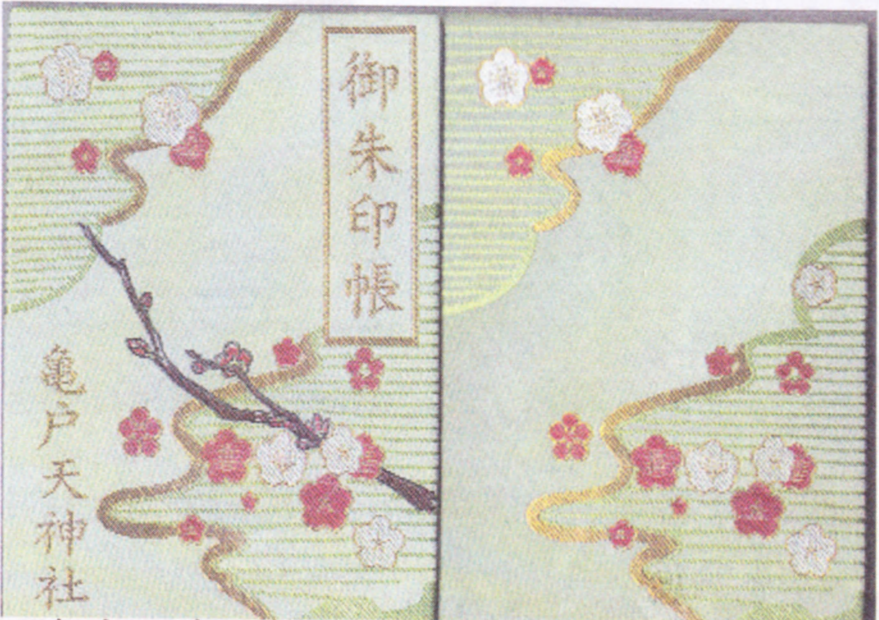
▲藤森神社

神上杉谦信上洛时获天皇所赐后，几百年来一直为上杉家所私藏，即使在见刀眼开的明治天皇巡幸到自己的老家时，当时的上杉伯爵家也没有摇尾乞怜将家宝拱手相让，足可见军神一脉的风骨犹存。倒是因为供奉五虎退的上杉神社远在山形县的米泽市，巡礼起来就不如京都的这四座神社来的方便。

如果要计算一下这趟『刀剑乱舞』“御朱印巡游”所花的时间，应该用不了一整天时间，更合理地规划行程的话，途中还能拜访诸如平安神宫、知恩院、三十三间堂、伏见稻荷大社等著名景点，让这趟一日游变得更充实。而谈到花费，一本限定版朱印章，加上 4 笔初穗料，以及车资一起应当不会超过 4000 日元，不搭地铁电车，全部利用巴士的话还能更省，一张 500 日元的一日巴士券就能搞定。



▲佃住吉神社图案令人忍俊不禁的朱印帐



▲龟户天神社朱印帐，主打代表天神系信仰的梅花图案

关于御朱印还有哪些知识?

之前提到了朱印帐，那么就来简单介绍一下。专门用来收集御朱印的账册就是御朱印帐，简称朱印帐，所谓帐就是折子本，日语里叫“蛇腹折”，当然也有书本一样的朱印册，或横版的大帐册，但比较少见。之所以做成帐的样式，也是考虑到这样更古朴典雅些，展开以后欣赏视觉效果更佳、成就感更强。既然是帐，设计上肯定很下功夫，几乎所有朱印帐的封面封底都是刺绣的，各寺院神社出售的朱印帐各不相同，最简约的方式是秀上寺社的名字，及“御朱印帐”四字。但更多的是令人眼花缭乱的原创设计，所以不仅是御朱印，连朱印帐也是热门的收藏品，甚至有不少“买椟还珠”的女性藏家专门从其他渠道买特殊设计的朱印帐，时不时在网上拿出来晒。

日本有不少专门介绍御朱印收集的书籍，其中会特别提到一些样式新颖可爱的御朱印来讨好女性读者，好看的朱印帐自然也会一同介绍。一枚御朱印 300–500 日元，一册朱印帐 1000–1500 日元，即使不算巡礼的车资路费，要两样都玩转的话也必须付出相当的财力。小生不才，算是涉猎过一些御朱印和朱印帐，极度渴望入手的朱印帐也确实有好几册，其中笔者认为设计最漂亮的当属东京田无神社的朱印帐，样式是神主服和巫女服两种，笔者当然选择了后者。田无神社本身平平无奇，位置还挺偏，从中央线吉祥寺站要坐半小时巴士，或者从新宿换西武电车才能到，来回车资不菲，但当笔



章，还是御朱印，都能够在不耽误行程的前提下快乐收集，满载而归。

本文的最后是关于“御朱印巡游”的几点礼仪和提醒。

1、御朱印巡游的根本目的是参拜寺社，所以应当先完成参拜，再请求御朱印。
2、很多寺社不接受用御朱印帐以外的载体来加盖御朱印，切不可强求。
3、很多寺院神社不设御朱印，也有因宗教原因拒绝信徒布施的（御朱印初穗料也是布施的一种），其中包括著名的京都东本愿寺。
4、请御朱印时尽量准备好零钱，拿着一张“福泽谕吉”去请，一旦寺院方面问起“可否当做是对本寺的布施？”很可能当场尴尬癌发作，笔者就遇到过一千日元有去无回的窘境。
5、寺社工作人员书写御朱印时切莫与其说话。
6、大型寺院往往设有不止一枚御朱印，去之前最好事先做些调查。▲



者从货真价实的巫女桑手中接过巫女服样式的朱印帐时，还是不免小激动了一下下。

东京的寺社贩售的朱印帐设计样式普遍比较花哨，这可能与东京人习惯于追求时尚前卫有关。综合考量交通便利程度、售价等因素，笔者推荐收藏的有日枝神社、东京水天宫、小纲神社（龙纹版）、佃住吉神社、十番稻荷神社、赤城神社、市谷龟冈八幡宫、鹫神社、根津神社、龟户天神社、居木神社、上目黑冰川神社（夜樱版）、国领神社、小平神明宫、田无神社、上野清水观音堂等十几种，神社占了绝大多数，既然御朱印不如寺院的华丽，当然要在朱印帐上多做文章啦。东京周边地区还有神奈川的江岛神社、建长寺；静冈县的富士山本宫浅间大社、静冈浅间神社；山梨县的久远寺；茨城县的鹿岛神宫；千叶县的樱木神社、千叶神社；群马县的赤城神社等十几种特色朱印帐可供选择。

作为御朱印的发祥地，京都及近畿地区寺社的朱印帐更多体现出“雅”的一面，且唱主角的换成了寺院而非神社。值得收藏的朱印帐包括仁和寺、随心院、永观堂、醍醐寺、建仁寺（风神雷神、双龙两种）、晴明神社。京都周边还有滋贺县的石山寺、多贺大社；和歌山县的熊野本宫大社；兵库县的生田神社、园教寺等。其他散布于日本各地的还有诸如三重县的二见浦神社、石药师寺、爱知县的真清田神社、爱媛县的和灵神社、佐贺县的宝当神社、大分县的宇佐神宫等。

如果把收集朱印帐和御朱印当成是旅行的主要目的，那不免就有买椟还珠之嫌。其实重要的是这些收集行为给旅行本身所增添的乐趣，如果事先能做好完备的攻略，那么无论是车站



INFO

作品名：サクラノモリ✝ドリーマーズ
中文暂译：樱之社✝净梦者
出品：MOONSTONE
原画：やまかぜ嵐、日向奈尾（辅助）、桜坂つちゆ(辅助)、羽鳥ぴよこ(SD原画)
剧本：呉
音乐：電気式華憐音楽集団(BGM)
发售日：2016年5月27日

■文/如月千华
■责编/稗田 ■美编/小萤，塔里

MOONTSTONE 为我们带来的"清凉一夏"『サクラノモリ✝ドリーマーズ』

引言 Introduction

接触工口游戏比较早的玩家，谈起MOONSTONE这家公司的时候，多少都会对它的历史老生常谈一番，本刊这些年来在介绍MOONSTONE新作的时候，几乎每次也都会提到其早期作品与现在作品风格的差异。毕竟它的确是业界从剧情系向萌系转型非常成功的一个案例。近年来，由于作品越来越缺乏特色而成绩每况愈下的MOONSTONE，在2015年久违地推出了一款非纯萌系的作品——『夏色的乡愁』。该作在普通角色萌中融入了让人怀念的"致郁"风格，获得了部分老玩家的好评。在今年，MOONSTONE再次由原班人马推出了又一部看着不那么"甜"的作品，这一次的主题是——恐怖。而且，它还不是普通的恐怖片，是为了吓人不择手段的恐怖片！



第一部1：恋人的挽歌 Lover's Elegy

主人公吹上慎司出生在一个普通的家庭，双亲是一对居住在本作故事舞台——樱之社市的普通和睦夫妻，他们曾经拥有世间随处可见的普通的幸福……直到主角幼年时那场飞机事故为止。

慎司的母亲有一个关系很要好的妹妹——美弥子，两家人住得很近，所以交往很频繁。那是慎司刚上小学的时候，在美弥子邀请之下慎司一家人与她和她的女儿初音一起乘飞机前往英国，探望只身在国外工作的丈夫。就在去程的飞机上发生了惨重的故事，除了慎司，美弥子和初音三人之外，飞机上全体超过500人全部丧生——其中当然也包括慎司的父母。

这样过着与一般同龄人不太一样生活的慎司，并没有太多要好的朋友，除了圆香和初音之外，关系比较亲密的便是一个与他的生活圈几乎没有交集的青年——八束秀典。刚刚失去双亲的那段时间，慎司在公园里偶然邂逅了这个无家可归，看上去又人畜无害的流浪汉。并因为对方也从小失去了双亲而产生了某种他人难以理解的共鸣，于是时不时会在公园碰面的秀典就成为慎司非常特殊的友人。由于太闲散的性格，什么工作都做不好，倒是随时可能饿死街头的秀典，在最近终于找到一份"不太靠谱"的工作——在市内一个清闲的侦探事务所当打杂的助手。尽管那里看上去也不像是个很正经的地方，但由于所长五郎太意外的是一个亲切的人，慎司也算为这个奇怪的友人能确保基本生活而欣慰。

与初音和美弥子一起生活，在学校与损友互相吐槽和胡闹，周末与圆香一起骑行，偶尔在公园与秀典聊聊天……这些就是慎司生活的全部。他原本以为这样平凡的生活会永远继续下去，但是随着进入青春期，慎司渐渐地对和自己一起长大的圆香产生了与以往不太相同的感情，再加上损友在一旁煽风点火，他终于意识到这份萌动的心情就是"恋爱"。

不过在这样成长的过程中，还有一层阴影无法从慎司的心中抹去。过去的事故除了给慎司的身心都带来了严重的打击之外，还让他发生了一些异变——事故发生之前的一瞬间，慎司突然看见飞机上出现了很多别人看不见的，长相仿佛不是这个世界生物的怪异的物体。而从那之后，在日常生活里他也时不时能够看到和那些怪物很像的"阴影"——慎司将它们称为"恶灵"。不过无法清晰地看到实体，并且它们通常会很快就消失，对慎司的日常生活并没有带来影响。他虽然向关系要好的人提起过这些事，但是真正对此事感兴趣的却只有秀典一个人，他还很神秘地说道，在樱之社存在着不为人知的"正义的英雄"，而慎司有成为"英雄"的资质。慎司对这番话一头雾水，这无法让周围人理解的现象让他的内心增加了一份不安。

从数年前开始，樱之社市时不时会发生神秘失踪的事件，而最近更发生了不少怪异的事故。有传闻说这些都是杀人魔所为，而慎司则不由得认为一切都是最近越来越多见的"恶灵"在作祟。一个周末，由于圆香来月事无法陪同慎司骑行，他一个人骑着公路车来到了两人经常前往的城市郊外的山间高台，在回程的路上，他仿佛感觉到有什么东西——那一定是杀人魔——对他穷追不舍，于是骑车拼命逃跑，却因为刹车失灵而跌落到了山间公路旁的树林里。当他从昏迷中睁开眼睛，发现自己并没有受什么重伤，但眼前却看到了一具被杀害的的少女的尸体。其后，慎司好不容易通知警察，他也被带回了城里，但是由于情报太模糊，警察并不相信他被追杀的说辞。













从这之后，慎司的身上再次发生了异变——曾经只能看到“阴影”的恶灵形象，在他眼中变得清晰可见了。在倍感恐惧的同时，他也准备调查这些恶灵到底是什么东西，于是便与秀典一起在城里追逐起了恶灵的踪迹。然而小心翼翼跟踪恶灵的两人所发现的，却是又一具被杀害的女性的尸体。更加诡异的是，当两人去报警，并带着警察回到现场的时候，却发现尸体不但不见了，就连尸体曾经存在的痕迹都消失的无影无踪……

与此同时，慎司得知了比恶灵更加让他震惊的消息：因为圆香父亲工作的调动，他们一家必须搬去东京。慎司内心严重动摇，但同时他也因此认识到，自己的确是喜欢这个一直陪伴着自己的少女，于是决定在圆香搬走之前向她告白。他很干脆地约圆香在周末一起骑车来到两人骑行路线最常去的一个目的地——樱之社郊外的一个人迹罕至的湖边。

夕阳之下，少年少女互相倾吐了心意，向对方献上了自己的初吻，终于成为恋人。眼看时间不早准备回程的时候，圆香表示很害羞，不好意思一起回去，提议慎司一个人先走，她随后就追上去。这时沉溺在幸福感之中慎司也没有多想，便一个人骑着车先上路了，可是直到他到家为止，圆香也没有赶上来。他没想到，夕阳的余辉中，站在湖边向自己挥手道别的圆香的身影，就是他看见圆香的最后一幕……

——就在这个傍晚，圆香被杀害了。

慎司无法相信。即便是他连夜带着圆香的父母和警察来到那个湖边搜索，找到了圆香的遗体，他还是无论如何也无法相信，在数小时前脸上还挂着幸福笑容的圆香，就这样离开了这个世界。在失去了父母之后的现在，又失去了自己重要的恋人，慎司在刚刚找到幸福的时候，又一次坠入了绝望的深渊。从那以后慎司就像失了魂一样，过着惯性般的生活，就连美弥子和初音的关怀也无法传达到他的内心。

联想起最近越来越多的恶灵，慎司坚信是恶灵杀死的圆香，他开始拼命地在城里寻找恶灵的身影——即便他知道就算找到恶灵，也没办法拿对方怎么样。直到有一天，他久违地骑上公路车，来到那个湖边，回忆着和圆香的最后的那段时光的时候，他终于恍然大悟，终于回想起了自己一直想要忽视，想要逃避的事实——圆香的遗体上留有明显的绞杀痕迹。换句话说，杀死圆香的，根本不是恶灵，而是活生生的人！

刚想到这里，他在湖边就听见了周围传来一阵似哭似笑的诡异声音，他的直觉告诉他，这一定就是犯人的声音。朝着声音的方向寻去，他果真发现了一个可疑的身影逃进了树林。这让他更加确定，凶手是存在的，而且那不是自己毫无办法对付的恶灵。这一刻，他终于找到了足以支撑自己活下去的目标，那就是——亲手找出杀害圆香的凶手，并且向他……复仇。



YATSUKA HITENORI

CV：島 真閑



八束秀典

第二部2：向现实蔓延的恶梦
Nightmare come to real life



在发誓要替圆香报仇之后，慎司重新振作了起来，尽管原动力改变了，但他的确一改先前那活死人一般的面貌，又开始积极地面对现实。同时，他周围还发生了另一个巨大的变化——那就是圆香竟然以幽灵的形式再次回到了慎司的身边。没错，慎司在能够看见恶灵的同时，还变得能看见幽灵了。圆香似乎寄宿在圆香的遗物——她生前一直佩戴的发带里面，只要慎司随身携带着那个发带，圆香就能随时出现在他的附近。

就这样，三年时间过去了，慎司已经是一名高中二年级的学生，表妹初音也在这个春天进入了哥哥所在的高中。尽管幽灵圆香的出现让慎司得到了几分欣慰，但他却丝毫没有动摇自己复仇的意志。经过他的再三寻问，圆香说出了她能回忆起来的，对于真凶的些许记忆——那个不明身份的杀人魔，的确会发出一种不知是在哭还是在笑的让人毛骨悚然的声音。慎司在这三年里，便以这唯一的线索暗中进行着调查，虽然尚未得出结果，但他的身边也的确出现了一个笑的时候会发出类似声音的人——他所就读的高中的老师——塚田良平。不过，塚田在学校里是一个颇受欢迎的老师，平时并没有什么可疑行为，慎司也没有证据把他和杀人魔联系起来，于是只能继续观察。



在这样的生活中，以前就笼罩着樱之社市的阴影还在不断扩大。这三年来，无缘无故的人口失踪案件越来越多，莫名的案件也更频发，而与之同时，慎司也亲眼目睹了有人被恶灵附身之后当场因为离奇原因惨死的现场……

某一天，慎司班级里的同学——远野突然失踪，但慎司却发现她的幽灵出现在了班级里。也就是说，远野在不知什么时候已经被人杀害了，而且尸体还没有被人发现。为了搞清真相，慎司开始对远野最近的行动展开调查，而与此同时，另一个同班同学，之前几乎没有交集的少女桐远暮羽，对他与众不同的行动产生了兴趣，提议让自己也与他一起调查。在远野以前常去的咖啡店，慎司发现了远野的幽灵，而更让他惊异的是店内竟然充满了恶灵。那异样的场景让慎司也不由得吓退了两步，这时他发现暮羽竟然露出与自己一样的反应……两人这才知道对方都和自己一样能看到恶灵。



暮羽向他解释到，这些恶灵又称作 Bodach（来自暮羽祖父的命名，语源来自苏格兰的神话传说），而暮羽所在的自称为“樱之社·净梦者”的组织的活动内容就是消除恶灵，但是由于前任搭档离开，团队的活动也就停止了。这时慎司表示自己愿意加入他们，这让暮羽显得格外高兴，当晚就将慎司介绍给了另两位成员——以前当警察的暮羽的祖父，以及暮羽从小就很要好的学姐闲宫真幌。



通过暮羽和她的祖父，慎司终于了解到恶灵是什么样的存在：它们对于人类来说是一种类似死神的存在，被它们附身的人会在不久之后因为各种原因死去。从外观可将恶灵分为蓝色和红色的两种，蓝色的恶灵更接近一种自然现象，可以理解为是一种命运，是一种客观存在，









谈不上有害还是无害。对于这一类恶灵，众人无法对应，也不应该去对应，他们需要消灭的是另一类——红色恶灵。被红色恶灵附身的人，自己不会很快死亡，但是性情会爆变，变成一个杀人不眨眼的杀人魔。更为棘手的是，被红色恶灵附身成为杀人魔后，被其杀死的人会变成蓝色恶灵，不会留下尸体和痕迹。

由于没有留下任何物证，在一般人眼里杀人案根本没有发生，消失的人只会被当做失踪处理，警察也无法展开调查——就像他曾经追踪恶灵时目击到的那具尸体一样。由此可知樱之社近来频发的失踪事件，都是被红色恶灵附身的杀人魔的所为。目前潜伏在樱之社的杀人魔不止一个，他们大多都在暗地里偷偷行动，唯独有一个被众人称为 Joker 的杀人魔，不但手法凶残，不知出于什么意图，还会向暮羽等人强调自己的存在，定期把录有行凶过程的录像带寄到暮羽祖父家。目前“樱之社・净梦者”最主要对付的就是这个 Joker。

从目前来看，杀死远野的应该并不是 Joker。为了继续调查，慎司和暮羽再次来到了那间咖啡店，店里依旧遍布着恶灵，只不过都是蓝色的。蓝色恶灵本身也有受到死亡气息吸引的性质，它们聚集的场所，可以预见将发生可怕的惨剧……某一次，慎司终于再次见到远野的幽灵，由于幽灵一般不会主动与人类搭话，慎司只好伸出手接触她，在碰到她的一瞬间，她生前的记忆流入了慎司的脑中。

远野曾经是这家咖啡店的常客，最开始她只是觉得厨师守安看她的眼神不太对劲，每次点餐他还专程从厨房里把餐送上桌，这让远野觉得有些不舒服。后来守安的行为逐渐变本加厉，开始对远野做出类似跟踪狂的行为。父母为此在家里准备了监控设备，联系了保安公司，就这样大概过去了半年时间，守安没有再来骚扰，可是就在她以为守安已经放弃，所以为了减轻家里负担而停止了与保安公司的合约的时候，守安仿佛一直等待着这一刻似的，某一天趁家里只有远野一人的时候，潜入了她家里，这时候的守安仿佛已经从一个“变态”的人类变成了某种披着人皮的“怪物”……



仿佛追体验一样感受了这些记忆之后，慎司确定杀害她的，就是咖啡店的厨师守安。前后爆变也正是被红色恶灵附身的证据，于是轮到“樱之社・净梦者”的出场了。不过现实中他们只是普通人，无法与杀人魔正面抗衡，他们必须利用学姐真幌的能力，睡着之后潜入杀人魔的梦境，利用梦中的能力与之战斗。在梦中打倒对方之后，即可潜入对方梦的深处，在魂魄所在的空间里消灭寄宿在那里的恶灵。

梦中的守安已经没有人性，战斗开始后更变成了一个可怕的怪物，但由于慎司有别人看不见的圆香相伴，所以在战斗上占有先机，他和暮羽一起拼死一搏，才好容易摆平守安，并且在梦的深处消灭了已经将守安的灵魂吞噬得所剩无几的恶灵。回到现实之后，众人再次来到咖啡店，却发现里面散发着恶臭，守安宛如真的“行尸走肉”一般出现在众人的面前，身上的肉已经开始腐烂，最后变成了一滩烂泥……这就是被红色恶灵附身人最后的下场。就这样，慎司加入“樱之社・净梦者”后的第一个事件告一段落了，远野的幽灵最终也微笑着离开了这个世界。





第一部3：樱之社的净梦者们

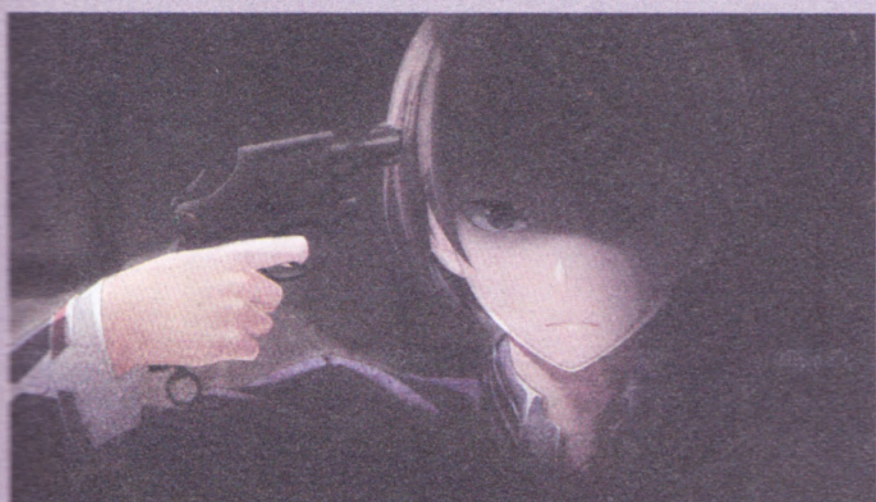
Der Jger

远野的事件过去不久，慎司在学校里结识了暮羽等人以前的同伴——学校美术部的怪人——衿坂美冬。她曾经是与暮羽一起潜入梦境战斗的搭档，后来因为某些原因而与众人诀别。即便如此，她和暮羽之间依然保持着友人的关系。美冬现在为了某个目的，想要捕获一只恶灵，这无疑是非常危险的事，但是她却完全不肯接受其他人的劝阻。

与恶灵战斗无疑是十分危险的事情，除了具有凶暴攻击性的红色恶灵之外，经常与蓝色恶灵接触也是很危险的。主动接近它们，就像是在自主召唤死亡的命运一般。暮羽的祖父非常严肃的忠告说，发现有人被蓝色恶灵附身，也不能去救他。因为一旦救了他，就像是一个定时炸弹从别人手里传到自己手里一般，附身的恶灵会转移到自己的身上。如果自己不小心被附体，就必须自己去挑战自己的命运。这个考验，暮羽的祖父提出的具体方式就像俄罗斯轮盘一样，往一把能装下四发子弹的左轮手枪里装入两发子弹，随机转动弹仓，然后对着自己的脑门扣动扳机，这样一来自己虽然有50%的几率会死亡，但一旦活下来，恶灵就会自己消失……为了方便观察恶灵的动向，祖父给交给慎司两个道具，一个是能够观测到附近恶灵出没地点的雷达，一个是被恶灵附身后能够显示死亡倒计时的手表。

一天，美冬偷看了慎司手里的恶灵雷达，得知恶灵集中到了城市郊外的某处，立刻前往现场———座废弃的苹果园，慎也为了阻止她也只好追了上去。所有的恶灵集中在苹果园里一座无人的房子里，两人小心翼翼地潜入了屋子，却遭遇到了疑似 Joker 的人物。在现实里无法与之抗衡的两人躲进了立柜里，这时慎司再次听见了那种似哭似笑的声音，他断定 Joker 就是杀害圆香的真凶，同时还发生了更加紧急的事件：手表上的倒计时开始了——不知不觉中美冬已经被附体了。Joker 逐渐靠近他们，并发现了他们的存在，危急时刻慎司下意识就将美冬扑倒，躲过了 Joker 手里伐木刀的袭击。随后 Joker 并没有向他们追击，而是转身就飞速离开了。慎司很急切想追上去确认 Joker 的真实身份，美冬却一脸哭腔地拉住他说，慎司刚才已经救了她，所以恶灵现在转移到了慎司的身上！

恍然大悟的慎司看了看倒计时，立刻离开苹果园，骑车来到暮羽家，让她祖父拿出手枪装好子弹，慎司接过枪非常干脆地将枪口抵在头上扣动了扳机……结果，这一次是命运选择了他。祖父起初还在担心他会因为迟迟下不了手而导致倒计时结束，可是没想到慎司会如此果断。或者这就是身为复仇者的执念吧……







事后，美冬为了向救了自己一命的慎司还人情，回到了“樱之社·净梦者”的队伍中，这样一来，战力也大幅提升了。接下来很快发生了下一个事件，这次的对象是慎司的另一个同班同学——性格怪癖，几乎没有朋友的葛木。他看着慎司总是与几位美少女在一起，感觉很不爽，把慎司当做眼中钉，一面表现对慎司的不屑，一面又声称自己也有很多个妹子。慎司从暮羽的祖父那里得知，会被红色恶灵附身的，本来就是那些生性残忍恶毒的人，葛木虽然是个让人讨厌的家伙，但慎司也无法判断他是否就是那一类人，不过亲眼目睹葛木杀死了班里一个向他发难的小混混，并且小混混的尸体立刻消失不见后，事实已经很明显。

于是当晚就立刻开始作战。梦中的葛木虽然没有守安那般变态的力量，但是却非常阴险地设下了各种各样的陷阱。众人连续中招几次后，好不容易来到他梦境深处，最后还是被已经和恶灵融合的他给逃跑了。第二天来到学校就发现四处遍布着蓝色恶灵……原来是葛木在学校某处藏了一颗自制的炸弹。慎司在学校里四处搜索的时候，也无法避免地被恶灵附身，上一次对自己开枪捡回了一条命，这一次可能就没有那么幸运，于是他决定让葛木自己把炸弹拿出来，解救全体学生：他欺骗葛木说，他已经将葛木珍爱的妹子们——其实就是放置









在他房间里，被他穿上了各种真人衣服的人偶们——藏到学校里的某处，如果炸弹爆炸人偶也都会完蛋。葛木不得不疯狂地从某间教室的一个抽屉里拿出炸弹赶紧扔往窗外，周围的学生还没反应过来是怎么回事，炸弹就在空中爆炸了。而随后，葛木便发狂一般捡起地上比震碎的玻璃碎片，向慎司扑来，不过中途就突然被绊倒，玻璃也刺穿了他的胸口……

成为学校的“英雄”之后，一向谨慎行事的慎司突然变成了名人，这让他多少有些不适应。其中最让他感到奇怪的是，妹妹初音的同学“天才少女”塔野泽亚里砂突然开始接近他并不断找出不同的借口来发起攻势。圆香却再三提醒他一定要提防这个女人，因为在女孩子看来，她的一言一行都在设法勾引和魅惑男生。

与此同时，初音开始发生了异变，每天早上醒来之后，前一天的疲劳没有被消除，还变得更加疲惫，观望了一阵后情况不但没有缓解，反而越发严重。直到一天，初音早上迟迟不从睡梦中醒来，慎司才明白这不是医学能够解决的问题，而是他们——净梦者的领域。果不其然，他潜入初音的梦中正好就撞见亚里砂正在借着朋友的身份在向初音灌输诸如“自己是个坏女人”，“没有资格待在哥哥身边”之类的思想。原来亚里砂表面上装作一个萌妹子，可实际上却借助可爱的外表，用心狠手辣的手段将周围的人玩得团团转，连家里的大人，她的养父母都在她的一手控制之下。亚里砂发现慎司来到梦中阻止自己，虽感到很意外，但还是非常恶毒地表示，自己为了得到慎司一定会除掉初音这个障碍。随后，亚里砂不单是梦境，连现实中也开始对初音下手，这让慎司出离了愤怒了。

与此同时，初音突然被恶灵附身，倒计时现实死亡时间是在三天之后，慎司确信妹妹即将到来的死亡一定是亚里砂引起的。为了备战，暮羽的祖父将没有子弹的手枪交给慎司用于威吓和牵制，但是他却抱着要杀死对方的想法，委托现在依旧赖在侦探社打工的秀典为他找来了子弹。三天很快过去了，众人决定在这天夜里潜入亚里砂的梦境打倒恶灵，但是大家都没想到，亚里砂不但能在梦境中迎战三人，现实世界里还能自由行动，出现在初音面前对她痛下杀手。

当晚为了保护初音，众人将她也带到了平时大家潜入梦境的地点——暮羽的家里。梦境中慎司察觉了亚里砂的打算，她竟然想通过自杀强制让自己从梦里醒过来，千钧一发之际慎司阻止了亚里砂。原本通过这样的方式救了初



音，初音身上的恶灵就会转移到慎司的身上。可是这时恶灵突然又从他的身上离开，转到了在场的亚里砂的身上。慎司为了暂时赶走亚里砂，告诉了她逃避死亡命运的方法——那是祖父曾经说的另一个方法，来到高楼的顶层或者列车飞驰的车站站台等命悬一线的地方，投掷硬币赌正反面，如果能够猜中是哪一面，同样有可能摆脱死亡。

从结果来说，亚里砂赶紧来到暮羽家附近的一处废弃大楼楼顶，但掷硬币并没有帮她逃过命运。这时候杀死她的，竟然是暮羽的亲姐姐——桐远芹那。





第一部4：复仇者的墓志铭
The epitaph of revenge

暮羽的姐姐芹那曾经也是净梦者的一员，多年前，她与男友在某个咖啡店约会的时候遭遇了被恶灵附身的纵火犯引发的火灾。火灾中，她的男友去世，她自己也因为烧伤而毁容。自那以后，她就改变了看法，不采用在梦中消除恶灵的方法对付杀人魔，而是在现实里直接杀死对方……这种做法与暮羽等人背道而驰，后来她还因为杀死了美冬的好友，导致美冬也脱离了净梦者。

多年来她一直在独自进行着与杀人魔的战斗，如今便是目睹了亚里砂的杀人现场之后，追上楼顶一剑了结了对方。事后慎司也发现了自己刚才不死的原因，原来自己的妹妹初音似乎拥有驱赶蓝色恶灵的能力，幼年时那场飞机事故，他和美弥子之所以能够奇迹般的生还，正是因为初音。得知这一点之后，一方面为了让初音减少担心，另一方面为了今后的战斗，慎司终于同意初音也加入大家的队伍。

这一系列骚动结束之后，慎司又回到了对Joker的调查之中，他决定首先确认他之前就盯上的学校教师塚田是否就是Joker，于是连续很多天都在塚田住的破旧公寓门外蹲点。把握了塚田的行动规律之后，慎司在圆香的协助下趁其不在家的时候潜入了他的房间。在杂乱的房间里，他并没有找到塚田就是Joker的证据，却翻出了让他更为意外的东西——一大堆录下了他自己和其他男性XXOO的录像带，而且从情景来看，这些都是强O。圆香还告诉慎司，在蹲点的那段时间，她多次潜入这个房间碰见塚田在对着这些录像自慰……

得知了塚田变态的本性，慎司认为这回没跑了，于是拜托真幌帮他潜入塚田的梦境去寻找证据。可是当他打晕梦中的塚田，来到他梦的深处，却并没有发现恶灵的影子。难道自己一直追寻的线索是错的吗？无比失落的他几乎忘我的在梦里寻找，不知不觉误入了比梦境深层更深层的区域。那里不再只是塚田个人的梦境，而是全人类意识的共同区域，已经相当于对岸的世界了。在每个人看来，那是一个对自己而言理想且美好的世界，一旦沉溺在其中，现实中的他便将陷入永久的沉睡。在那里，圆香没有死去，樱之社也没有杀人魔，一切都很和平幸福。不过最终察觉了与现实世界差异的慎司还是在现实同伴们的呼唤声中脱离了梦境。

这样一来，慎司的复仇虽然因失去线索而不得不停滞，但他还有别的事必须去做。在塚田录下的录像中，慎司发现了秀典的身影，把秀典当做好朋友看待的慎司，决定去侦探社寻找秀典，鼓励他将真相报告给警察，将塚田绳之以法。然而，得知慎司已经知道那些事情的时候，秀典却发出了似哭似笑的笑声……慎司一瞬间以为自己耳朵出了问题，可是现实是残酷的，原来在三年前杀死了圆香，被红色恶灵附身后就横行于樱之社的Joker，竟然就是一直协助慎司，与他以“心之友”相称的秀典！

秀典带着一如既往平淡而闲散的语气，向慎司述说了这些年的所作所为，并且还出言侮辱了圆香，被激怒的慎司恶狠狠地一把扑到秀典的身上。而这时竟然发生了连身为幽灵的圆香都无法相信的事：秀典的背后竟然伸出了触手，将慎司抛开了……不知是秀典身上有什么特别之处，还是因为他被恶灵附身了太久，他灵魂不但没有被恶灵吞噬，反而像是和恶灵同化了一般，连身体都变成了与人类不同的存在。







秀典和塚田出身同一个福利院，秀典原本的确是塚田的受害者，但是后来秀典却反过来以被他强O的事实来勒索塚田，要求他将微薄收入的一大半都交给自己当生活费。秀典现在无法原谅将这些秘密不小心泄露给慎司的塚田，在他的逻辑里，他不希望自己被慎司同情。因此在当晚，秀典就来到塚田家将他残杀。当慎司赶到现场时，却发现芹那正在与背着大量触手的秀典战斗。原来秀典就是芹那当初的男友，那场火灾的真相是，芹那为了救秀典而留在火灾现场被毁容，可是秀典却扔下芹那消失了。多年以来芹那一直追查着秀典的行踪，得知他被红色恶灵附身之后她反而感觉欣喜万分，因为这样一来，她就有正当的理由亲自杀了他，为自己复仇了。

可是在对峙之中，身为剑术达人的芹那面对无限再生的触手也并没有占优势，即便趁着秀典一个走神，将他的身体劈成了两半，他的肉体还是能够再生。芹那见状之后明白普通办

法无法消灭他，便立刻招呼慎司先撤退。而慎司这一边将真相告知了净梦者的同伴们，他们也试图通过自己的方法在梦中打倒秀典，却发现在梦境中根本无法捕捉到对方，只得放弃。然而得知梦中无解之后，慎司的脸上却流露出了一丝笑容……是的，他也与芹那一样，渴望着在现实世界里亲手结果了秀典，完成自己的复仇。

秀典声称，这么多年来他最终的目的，就是希望慎司能亲自杀了他，所以秀典一定会主动联系他。于是，两个复仇者决定联手来对付那个怪物。不过，身为一个普通人的慎司，在现实里根本没有战斗的力量，只有一把手枪几乎不起作用，而这个时候，故事出现了一个难以相信的超展开——慎司的左手竟然开口对他说话了！！！

那是一直潜伏在他的身体里的一只红色恶灵。故事的原委要回溯到三年前，圆香被杀之前慎司曾发生过的那次自行车的跌落事故时，当时他确实是被蓝色恶灵附身，即将死亡，但是他跌落的树林里，恰好是身上寄宿有红色恶灵的少女被杀的现场。一般来说，红色恶灵与宿主是命运的共同体，一旦宿主死亡，恶灵也会消亡。当时，在少女死亡前的一瞬间，她身上的红色恶灵就转移到了从天而降的慎司身上，将原本寄宿在他身上的蓝色恶灵赶走了，就这样，恶灵和慎司都活了下来……另外，这时候慎司也才知道当时被杀死的少女，就是美冬提起过的那个好友，而下毒手的，也就是芹那。

从那之后，红色恶灵就一直潜伏在慎司体内，由于与他同化的时间太长，恶灵也变得能够理解人类的思维了，它表示为了自保，会尽全力去协助慎司战斗。总之就这样慎司也得到了战斗的力量（请自行参考『寄生兽』……），他和芹那各自准备一番之后，在废弃楼房里与秀典展开了一番恶斗。战斗过程中秀典的怪物化也越来越严重，芹那最终不敌于秀典，被他残杀，但最后关头却为慎司指明了胜利的道路。











利用秀典的肉体还在再生的间隙，慎司对那仿佛一滩烂泥的肉体倒满了从附近找到的汽油，打算用火烧死他。不过关键时刻却找不到引火的道具，这时候他的左手——恶灵不知什么时候将慎司一直待在身上的发带拿了出来，准备点火。慎司担心烧了发带圆香就会消失，可是这时候圆香却支持恶灵的计划。她无论如何，都不希望慎司为了复仇而成为杀人犯——即便对方已经变成了怪物。而且，让恶灵用那发带引火就相当于是她自己替自己报了仇，这是她最愿意看到的结果。

慎司虽然十分不舍，但他还是决定满足自己已经死去的恋人的最后的愿望。他一面用右手持枪牵制着变为怪物的秀典，一面任由恶灵控制着左手，伸到远处点燃了汽油……这一次总算让秀典的身体化为了灰烬。

事件虽然终于解决了，但是关于秀典还有很多未解之谜——慎司最为在意的就是，秀典为什么要杀圆香。为了解开这个谜，慎司委托侦探社的社长五郎太去调查秀典的过去，但是这并非一朝一夕能够完成的事，慎司只好先付了定金之后就离开了。

随后慎司发现圆香并没有消失，或许是因为她不是寄宿在那发带之上而是寄宿在慎司的身上。不管怎么说，圆香继续留在他身边还是让他十分欣慰。但是圆香却不这么认为。她成为幽灵留在这个世上已经有三年之久，换句话说她已经束缚了慎司三年。如今慎司的复仇已

经结束，他也终于可以过上普通的生活了。尽管慎司到现在还思念着自己让她很欣慰，但慎司也的确是应该向前进的时候了。

或许，慎司也察觉到了圆香的这份心，两人默契地决定在这个周末一同前往山间的那个湖边，在波光粼粼的湖面的反光之中，两人再次做了道别……这次这是真正的永别。即便他能找到全新的人生，相信他一生也不会忘记这个曾经陪伴了自己走过了十几年人生的心爱女孩。另一方面，圆香的离开，也象征着慎司终于与过去划清了界限，这时候，他才有余力去回首看向那几位倾心于自己的少女们。



第三部之暮羽篇

暮羽篇从内容和结构来看，是故事本篇的延续可以看做是现阶段的 TURE ROUTE。故事中，慎司与暮羽走到了一起，受到了大家的祝福，两人经过了一个快乐甜蜜的暑假。

新学期开始，侦探社的五郎太对秀典的调查也终于结束。结合调查结果和相关人员的回忆，慎司总算拼凑出了秀典的过去：秀典在幼年时，母亲就因为精神不正常对他置之不顾，他长期处于被育儿放弃的状态，渐渐地，为了吸引母亲的注意，他开始学着发出一种似笑不笑，似哭不哭的诡异的笑声，每当母亲听到这样的声音都会像发狂一般虐待他。即便如此他







还是不会停止，反而变本加厉。这样的生活持续很长时间之后，母亲终于无法忍受，选择了与他父亲一起殉情……从无视，到虐待，再到放弃，最终秀典的母亲都没有正视过他。在那之后，他便被当时塚田所在的福利院收养，但是完全不合群的他经常一个人出现在公园里，坐在那里一动不动，仿佛一个空荡荡的人偶。而为他带来变化的，竟然就是当时还是警察的暮羽的祖父。暮羽的祖父为了让他振作起来，向他讲起了恶灵和净梦者的话题，告诉他世界上所有人都有自己的存在意义和职责。从那以后秀典就仿佛变了一个人似的，不再继续消沉。

通过这些情报，慎司的确加深了他的理解，但是还是没有找到自己想要的答案。就在这个时候，学校再次出现了离奇杀人案，众人虽然知道嫌疑人就是学校里同学，但在犯人的梦中没有发现恶灵的踪迹，现实里死者的尸体也并没有消失。难道这次普通的杀人事件吗？正当产生这种疑惑的时候，慎司从犯人的身后看到了难以相信的影子——原来这次不是恶灵附身，而是秀典的幽灵附在普通人的身上引发了杀人案。

归根结底，秀典还是冲着慎司来的，他依旧想让慎司亲手“杀了”他。慎司很快理解了化为幽灵的秀典的危险性。如果说当年秀典杀死圆香，是为了逼慎司报仇，那么现在秀典可能会再次杀害他的珍爱的人——暮羽。

为了能正面与秀典对峙，慎司主动去触碰了浮现在他面前的秀典的幽灵，一瞬间他仿佛被拉到了梦中的世界。在梦中见到秀典之后，他终于向慎司讲出了如此执着于自己的原因：他们曾经同样失去了双亲，而且慎司还将空白而且毫无用处的秀典当做好友看待，因此，他决定自己一定要死在这个“心之友”的手里。为什么？正如暮羽的祖父所说的那样，世界上每个人都有自己存在和职责。他从一开始就认为慎司有成为正义的英雄的资质，而成为英雄最重要的是一点是什么？是必须要有邪恶的存在。英雄必须要消灭邪恶，才能被称得上是英雄，为了要让慎司变成英雄，他认识到了自己的职责。那就是成为一个邪恶的杀人鬼——Joker……

尽管这些逻辑完全无法被常人所理解，但是这的确就是秀典在绝望和扭曲的环境中长大后，拼命思考得出的对自己的定义。他一直在想办法让慎司将莫大的仇恨朝向自己，就像幼年时不断地用诡异的笑声来激怒母亲一般，此刻在梦中也不断地刺激着慎司的内心，引诱他动手，甚至在他的眼前重现了当年杀死圆香的一幕。但是慎司想到圆香最后的愿望，想到暮羽的面容，想到周围所有重要的人，直到最后也没有出手，而且他还凭借周围的蛛丝马迹，发现了一个事实——秀典引导他来到的地方，并不是普通的梦境，而是梦境深处的深处——意识共同区域，彼岸的世界。秀典把他骗到这里，是因为只有在人的魂魄与死者的魂魄能够共同存在的地方，慎司下杀手才能真正意义上让秀典的存在彻底消亡。



另一方面美冬曾经想要捕捉恶灵，起初的目的是为了替好友向芹那报仇，而且在她和慎司第一次遇见 Joker 的苹果园，她就已经偷偷地用玻璃瓶封住了一只恶灵，并保存到了现在。

如今一切都已经结束，慎司也与她走到了一起，她这才在慎司的劝说下，决定把这只恶灵处理掉。起初她把装有恶灵的瓶子埋在公园里人迹罕至的树林里，可没想到过几天，瓶子竟然自己回到了她自己房间的抽屉里，连续反复几次同样的情况之后，美冬越来越后怕，难道这就是恶灵的诅咒吗？

与此同时，美冬夜里开始反复做着同一个恶梦，梦中身形残缺散发着腐臭的有梨香一点点靠近自己对自己下了杀手……恶梦持续了一段时间之后，美冬到了晚上不敢闭眼睡觉的地步，越来越憔悴。意识到问题严重性的慎司立刻开始追查原因，他很快发现，每次将恶灵的瓶子从埋好的地下挖出来的，不是别人，就是

曾经落入过同样世界的慎司自然知道逃脱的方法，他便毫不犹豫地准备脱离，而秀典见状却无比恐慌，因为只有对现实充满牵系，对未来怀抱希望的人，才可能逃离这里，空荡荡的秀典自己是无法离开的，他下了最大的赌注把慎司骗来，其结果彻底地葬送了自己扭曲的愿望。在境界的交叉点，慎司最后看了一眼宛如真正的恶灵一般从对面的世界向他张牙舞爪的秀典，转头回到了现实世界，回到了自己重要之人的身边……





第二部之美冬篇

尽管芹那死了，Joker 也消灭了，可是一直藏在美冬心里的结却并没有解开。那即是关于她那被芹那以“被恶灵附身”为由而杀害的好友——木崎有梨香。美冬，始终无法相信自己好友的真面目会是恶毒之人，但是由于如今寄宿在慎司左手上的恶灵恰好证明有梨香的确被附身的事实。



ERISAKA MIHUYU

CV：榛名れん

衿坂美冬





美冬自己！准确地说，是附在美冬身上的有梨香的幽灵，趁着美冬没有意识的时候，控制她的身体去实施的。由此，来自有梨香的恶意终于得到了证明。原来有梨香一直很嫉妒身为好友的美冬，内心一直希望能够除掉她，这种强烈而扭曲的负面情绪便是她被恶灵附身的原因。

如今成为幽灵的她一再用各种方式恐吓美冬，目的其实是想将慎司引入美冬的梦境，并伺机附身到与慎司同化的恶灵身上。因为身为一个幽灵，在现实并没有供他凭依的事物，这样的话她很快就会从世界上消失。为了能够继续留存在世界上，她看中的就是身为恶灵却可以长久留在这个世界上，与慎司一体化的恶灵。

不过在众人的反抗之下，有梨香的计划并没有得逞，而最终她也因为在世界上逗留得太久，被一股来自另一个世界的强制力量给狠狠地拽离了这个世界……



第二部之真幌篇

真幌曾有一个比自己小一岁的弟弟——和鹰，他在几年前的学校修学旅行中遭遇交通事故而离开了人世，这成为了真幌心中永远的痛。她明白弟弟的死与杀人魔和恶灵之类的事件无关，只是单纯的交通事故，并不能怪任何人，但是弟弟为什么会遇到这场事故却让她很在意。和鹰本身是一个善于交往又合群的人，但是在事故当天，他却突然提出要单独行动，在与同学们分开之后才发生了事故。那么，这一天他单独行动究竟是打算干什么呢？

巧合的是，慎司与和鹰当时是同班同学，而且两人关系还很要好。在真幌和慎司互相表白，成为情侣之后，慎司逐渐也发现了真幌内心的这个挂念，于是费了一番周折帮她找出了真相：真幌在以前身体比较弱，经常卧床不能外出，而她很喜欢一种在全国流行的Q版形象，当时在修学旅行中，和鹰得知当地正在举行Q版形象的展览，他为了拍下现场的照片，带回去给无法去现场的姐姐看，才会与同伴分头行动的。得知弟弟在最后一刻仍然十分关心自己，真幌终于释怀地露出了笑容，而面对为了自己的小小心结而费尽心力的慎司，她更加肯定了希望和其一起共度人生的心意。

就在新学期开始，两人关系更进了一步的时候，慎司发现当他们两人在一起，偶尔会有一个幽灵出现在周围——那正是和鹰。和鹰仅仅是在旁边看着两人，从来不靠近，也不向两人搭话。慎司感觉和鹰仿佛有什么想要传达给他的，但是和鹰却只在真幌在场的时候才会出现，而他不太想让不能看到幽灵的真幌知道他弟弟还以幽灵的形式徘徊，所以只能等待着和鹰主动来找他。可是就这样时间流转，数年时间过去，两人从高中毕业，上完大学，走进社会，和鹰却一直只是在一旁看着，没有任何动静。直到慎司正式地来到真幌家，像她父母提亲，并得到了两位长辈的同意和祝福之后，和鹰才悄然地出现在慎司的面前，向他道别……

"姐姐就拜托你了。"

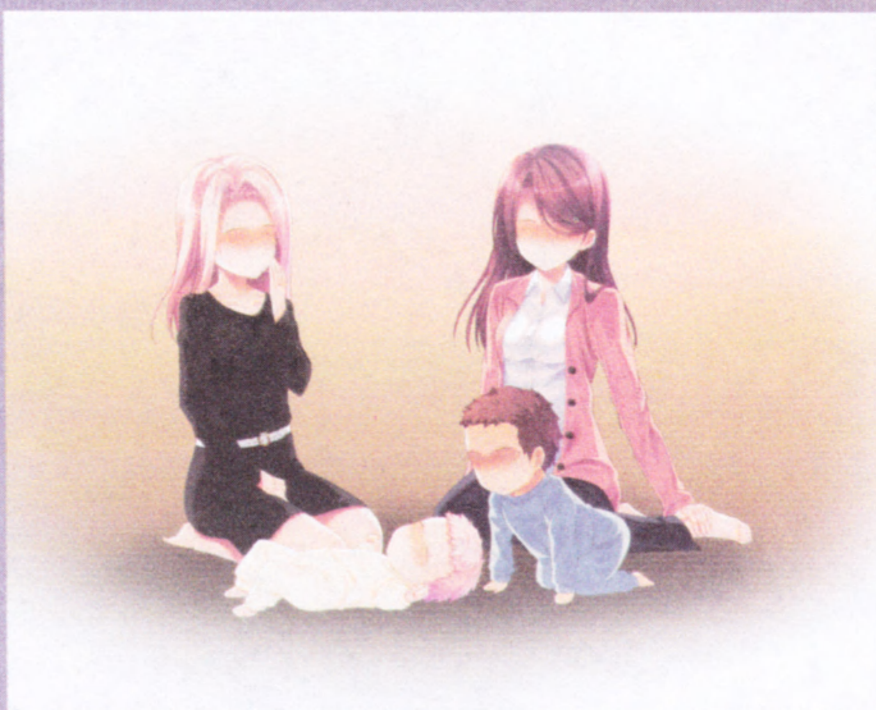
原来多年来他作为幽灵逗留在这个世界上，只是为了在旁边默默地关注着姐姐和慎司的成长，在两人筑建起真正的幸福之后，向曾经的好友说出自己最后的愿望而已。







第二部之初音篇







表妹初音是本作女主角很特殊的一位。她的戏份几乎与净梦者的活动没什么关系，她的能力也是到主线后期才被发现，几乎没有被有效利用起来，可是谈到对于慎司的感情，恐怕是其他女主角无法比拟的。

她从小时候就一直喜欢慎司，但是由于有圆香的存在，两人之间根本没有初音可以插足的余地，于是她一开始就放弃了这段感情。然而圆香却戏剧性地离开了人世，这使得初音的内心无比复杂。在挣扎之中，她决定不管自己的感情怎样也要支撑起哥哥。然而，在那之后支撑起慎司的却是复仇的执念。不过，支撑只是支撑，并不是救赎，就算亲手葬送了犯人，慎司也无法得到真正的救赎。三年前，初音的确不是慎司的支柱，那是慎司自己甩开了初音伸向他的援手。可即便如此。即便慎司在复仇的执念中仿佛变了一个人，初音也一如既往地，无时不刻地思念着他，关怀着他。正是初音这份近乎献身的爱才融化了慎司的内心，最终实现了自己的恋情。

初音的个人路线，相对其他角色也是比较特殊的，在两人度过甜蜜的暑假之后，聚光灯却从初音转移到了母亲美弥子身上。可以说，这是一条救赎美弥子的路线。



在多年以前那场飞机事故过后，美弥子将慎司收为养子，当时从那个时候起，她和初音就开始了在两个家之间来回的过程。年纪还小的两个孩子就曾问过她，为什么已经是一家人了还不能住在一起，当时美弥子并没有回答。如今两个孩子已经长大，慎司希望能减少美弥子母女生活中的麻烦和开销，同时希望有更多的时间与初音在一起，所以和初音一起再次提议让美弥子母女搬到自己家来住。通过多年时光的共同生活，他深信自己与美弥子母女已经成为了一家人，所以当听到美弥子因为“无法成为他真正的母亲”而拒绝的时候，慎司内心的的确确受到了打击。但是随着逐渐深入理解，慎司也终于明白，美弥子这种想法并不是对他的“拒绝”。



CV：白月かなめ

HUKIGAMI HATSUNE

吹上初音



CV：大波こなみ

HUKIGAMI MIYAKO

吹上美弥子

站在美弥子的立场上，尽管慎司和周围都开导她，那场事故并不是她的错，但她自己却无法抹消掉是自己的强行邀请导致姐姐夫妻逝世的结果。因为这场事故，慎司失去了父母，但与此同时，美弥子也失去了自己深爱的亲姐姐。作为亲密的姐妹，她曾经目睹了姐姐生育和养育子女的喜悦和幸福，这么多年来也目睹了姐姐的儿子慎司是一个多么让母亲骄傲的出色孩子。她自己作为母亲，能够充分地理解这份身为母亲的幸福，正因如此……正因如此，她才无法下决心将本应属于姐姐的这份幸福也夺走。

所以多年的时光里，她虽然倾注了与自己女儿同等的心血去养育慎司，但却在下意识里与他保持着隔着一道墙壁的距离，无法成为慎司真正意义上的“母亲”。然而现在，自己的女儿初音成长了起来，慎司也成长了起来，两人一同努力地想要理解并接受自己的烦恼，她看着这样的这样的两人，她才终于获得了直面过去，去接受这份幸福的勇气。

评价：鬼片+萌系=？
Comment

讲完剧情，接下来我们也不再对MOONSTONE的历史进行累赘，主要谈谈本作究竟是怎样一部作品。

前面也说到，我们很明显能感觉出，本作是继前作『夏色的乡愁』之后的又一次探索。在原本已经固定的萌系基础上增加了作品的可能性，让作品仿佛回到了MOONSTONE早期作品的氛围。不过这种看法，可以说是一种结果论，也可以说是站在玩家角度观察的结果。实际上对于这两部作品的创作理念，MOONSTONE从未用"回归原点"、"回到早期风格"之类的表述。反而可以看到主创成员——特别是主力写手吴，在访谈里不止一次提到，本作和『夏色的乡愁』都是MOONSTONE"现在"的作品，一是现在他们想创作这样的作品，二是他们也成为现在的市场和玩家需要的作品，而不是单纯的怀旧。而说回本作，从一开始就明确了，本次是一部恐怖题材的作品，可是坦白地说，在游戏上市之前（哪怕是体验版），恐怕没有多少人把MOONSTONE说"恐怖"当做一回事。其结果就是游戏发售后在SNS、论坛都可以看到各种"吓尿了"——这一次MOONSTONE是认真的，认真想把玩家给吓到。

为什么这么说？我们可以从很多个方面看出，制作者的确是为了突出恐怖元素而对作品做了各种调整。

首先是剧本结构，一般来说，GALGAME都是共通线轻松愉快，到了个人线突然苦大仇深，可是本作却反其道而行之，将几乎所有核心内容全部放到了被定义为"第一部"的故事前半，严肃部分结束之后的"第二部"就变为了普通的萌系作品风格。吴在访谈中表示，之所以这么做，一是因为故事的背景设定所致（毕竟一开始就有复仇这个主题），二是如果将卖萌和恐怖穿插起来会打乱故事的节奏，严重影响恐怖效果，所以本作才成了一部前后差别极端的作品。





其次，本作在冒险和恐怖的场景的画面和演出格外给力。画面表现上采用了独特而诡异的色彩感和让人能够感受到狂气的线条；而演出方面，许多场景为了达到将恐怖效果最大化，不惜连续使用多张不同的CG，配合特殊音效而带来紧张又有临场感的效果。通完本作之后，给人留下更深刻的印象的，并不是妹子们的华丽CG，而更多还是这些十分讲究的恐怖场景。

再次，是故事的展开方式。按照现在主流的中二系作品方法论，战斗中一定要通过炫酷的方式来展现角色的魅力，而在本作中男女主角们战斗的方式虽然是在梦境中使用各自的能力，可实际战斗本身的比重在故事里就不多，即便有战斗也多是让妹子们亮亮CG走个过场，更多时候还是以男主角视点进行冒险和探索。吴也曾表示，战斗并非是本作的重点，如果战斗太多，或者如果将同伴设定得太强，就会让恐怖效果大打折扣。

正是因为这些与现在主流GALGAME不同的方法论，才让玩家产生了这样一种与众不同的感受。笔者认为，至少在"恐怖"这一点上，本作已经是MOONSTONE的超常发挥。可是话说回来，如果抛开恐怖元素，本作的评价可能就会大打折扣：前后两部过于明显的断层感（前部对于角色塑造和恋爱元素太少，导致后半的个人路线难以投入），为了故事展开的戏剧性，堆砌了许多用过一次就扔的随意设定（比如明明对恶灵没有什么研究，却不知道为什么他们拥有可以许多针对恶灵的道具），不明用意的超展开（相信很多玩家看到左手说话那里已经无力吐槽）……但是不管怎么说，从目前批评空间上中央值仍然维持在80分的现状来看，即使本作拥有这样那样的缺陷，但是大多数玩家还是对本作带来的恐怖体验表示满意。

最后，不得不提的是，玩家们表示最大的遗憾便是，不论如何最后圆香都无法得到很好的救赎，而实际上，MOONSTONE一早确定本就已经策划了圆香的救赎方案——只不过我们要看到它，还需要等到续篇的登场……▲



从『目听琴语 GR』管窥中文 Galgame 的困境与挑战

■ 文 / 古落 ■ 责编 / 岩烧碳渣 ■ 美编 / 三白

【脚注】

如无特殊情况，本文所出现的“中文 Galgame”一词均代指所有以文字游戏形式或主要以文字游戏形式出现的中文原创 AVG，只是其中以男性向游戏居多也最具代表性，加之本刊用词习惯为由，故沿用“Galgame”的说法。

引言：
这是一个前途多舛的时代

矢野经济研究所近年来公布的统计数据显示，日本 Galgame 市场的经济总量从 2009 年便开始呈现出下滑趋势，由 298 亿（2009）到 261 亿（2010）、从 243 亿（2011）到 198 亿（2012）、188 亿（2013），每年以接近 20% 的中位数速度“安定”下降。而从玩家年消费水平来看，08 年平均消费金额约为 8 万日元，而到了 13、14 年，这个数字缩水了近乎一半变成了 4 万，15 年则更是只有 2 万不到。从 20 世纪 90 年代到 21 世纪最初 10 年的 Galgame 黄金年代，那个名人辈出、名作璀璨的时代，似乎已成明日黄花。玩家消费欲衰退的背后隐藏着各种偶然和必然因素，而这种娱乐形式本身与时代需求走向的“脱节”，已然变成了大部分人对市场表现的共识。对于 Galgame 来说，这似乎是一个辉煌不再的时代，一个前途多舛的时代。

作为亚文化辐射源的日本尚且如此，那在一衣带水的中国这边，情况又将是如何呢？





从『且听琴语』到『且听琴语 GR』

在今年 6 月初的上海 CP18 展会现场，一款名为『且听琴语 GR』的中文 Galgame 展开了首发活动。有别于目前国内大多数同人游戏的制作模式，琴语 GR 采用了十分接近日本传统商业 Galgame 的方式，从前期企划、中期制作甚至是后期运营宣传上，都有意向着业已成熟的日本商业模式靠拢。在中日一线制作人的联手合作下，不仅角色配音交由著名声优事务所青二旗下的实力派 CV 负责。在长达 5 个月的录音制作过程中，包括现场 BGM 实录，相关工序也显得专业性十足。

另外对于 Galgame 来说至关重要的“画即生命”——绘画方面，则交由国内优秀画师 Kumako、桃子、Sola 等人所构成的中坚阵容来全权负责。值得一提的是，担当美术监督、原画和上色工作的 33，据传也是角色“如月凉”的原型。而至于有没有相关的人物梗出现，只能等大家实际拿到游戏后才能一探究竟了。





具有着悠久历史的音乐小镇——友岚
某一天，一个不速之客打破了它原本的宁静。
“我想，真正懂音乐的，都是好人。”
这句话开始了，一段段酸甜的记忆。
“或许，我所寻找的东西，就在这里。”
不经意的决意，拨动了变革的音符。
“那么，一起寻找吧，最美丽的旋律。”
面对梦想的邀约，少年握住了伸出的手。
于是，那一刻 ...
交织着梦想与心愿的青春旋律，
开始了它最美丽的奏鸣。



这是一场由时间所串联起的制作记忆。一切源于 2007 年，当时还是身为『调色板｜天文台』主催学弟的冷羽花吹雪，由于受到 MO 系列的感染，便顺势与一些 Galgame 爱好者在秋之回忆吧一同建立了线上游戏组“CUM 研”，并于 2009 年在澄空上发布了『且听琴语』的第一版游戏 demo。但后来受到大学毕业潮的影响，制作组在还未完坑前便被迫解散，而这也成了时任主催冷羽的一块心病。

一晃到了 2012 年，机缘巧合之下，一个名叫苍之风凌的人在同冷羽的咖啡馆闲聊中突发奇想，打算重启游戏计划。得到了原作者冷羽的支持后，在风凌负责担任新主催的牵头下，以新生制作团体“幽兰工坊”为基础，『且听琴语 GR』的制作便正式启动了。——然而，整个过程并不顺利。最早期的招兵买马很难寻觅合适人选，而中途的原画绘制则更是出现火烧眉毛的危机。从制作组保留下的原始素材中我们可以看到，人设方面便出现了四套完全不同的版本，完成度也很难统一。中途制作的磕磕绊绊，经费一次次突破上限的燃烧，画师的离散，都使得进度一再陷入停滞状态。又因为各个部门间工作量的不平衡，直接导致了各部门提出制作要求的时候出现了“攀比上升”的趋势——企划越做越庞大，并进而引发了二次预算爆炸和日程爆表的问题。由于操心制作进度以及各种杂事影响，在这一过程中，主催风凌也曾两次患上严重突发性疾病，甚至一度威胁到了生命。

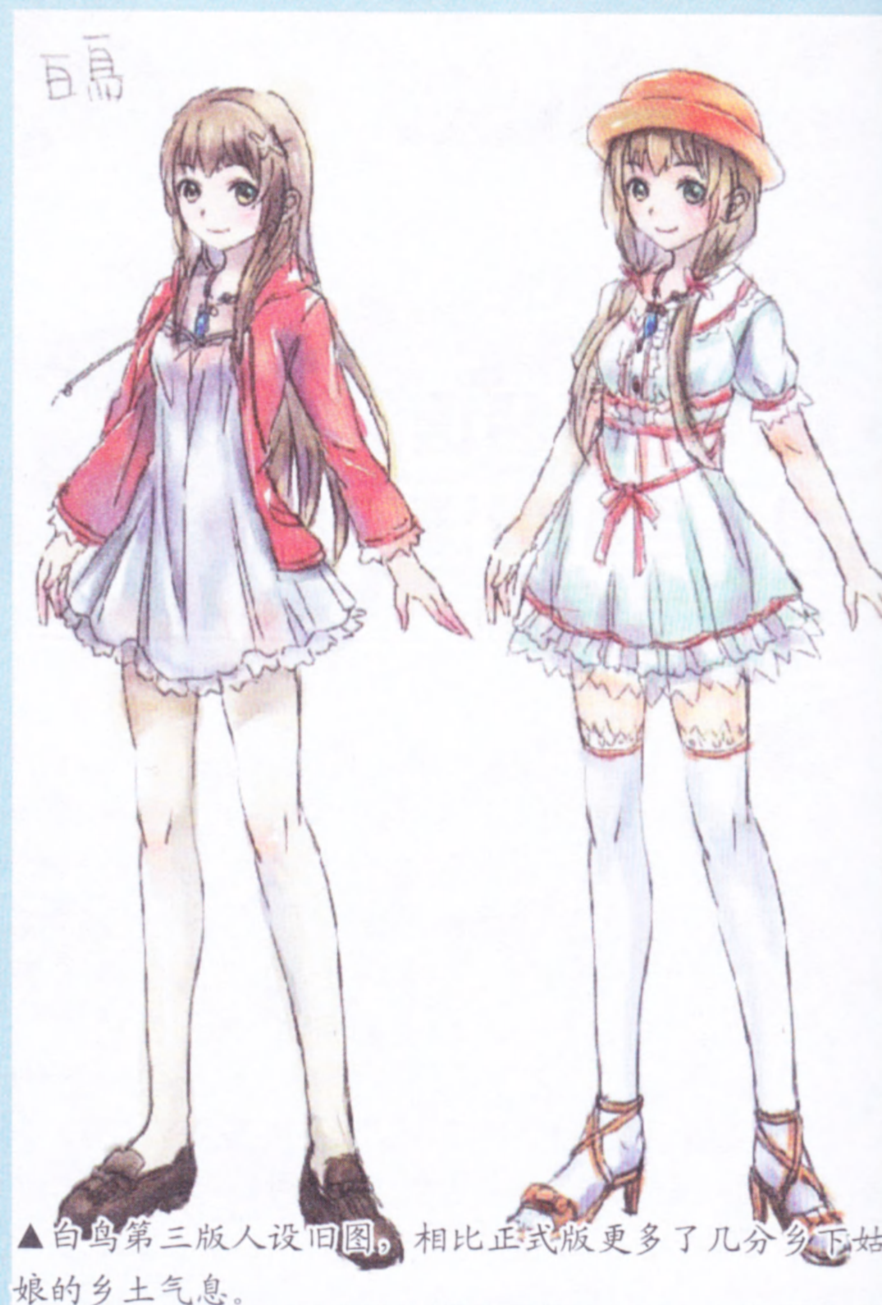
万幸的是，制作组的大家都没有放弃。在 Lantis、洛莉文化以及 SP-time 等团体和制作组的协助下，2016 年，琴语 GR 的 demo 以及正式完成品终于得以面世。除了制作方面的专业性和国际性特征外，本作对于“音乐”、“现实感”和“青春”的刻画，以及游戏整体素质所保持的较好平衡性，都是值得玩家细细品味的地方。同时根据风凌的说法，就整个系列世界观来说，琴语 GR 同其之后将要诞生的下一作，两者沿用的都是同一世界观，而琴语 GR 这个“现实”故事本身也是新作中某个角色所写的一个“虚构”故事。如此看来，或许还存在意料之外的 meta 设定醍醐味？不过真相究竟如何，还是需要等待制作组在续作中才能为我们正式揭秘了。



“画虎类犬”的中文 Galgame？

对于习惯日本 Galgame 的游戏厨来说，带有“中文”、“国产”前缀而生的 Galgame，似乎天然意味着低人一等。纵观日本 30 余年的历史，Galgame 的一般发展规律是由单纯满足生理方面的需求到逐步追求人物性和故事性，甚至衍生出“visual novel”这种近于纯粹阅读的形式。之后对剧情作需求的衰退至如今，“将萌系角色作为核心要素并辅以足量的 H 情节”的キャラーゲ（角色系 Galgame）成为了当下市场主流。

具有某种相似性的是，中文圈内可查证的第一款 Galgame『红楼梦之十二金钗』（台湾七彩狼工作室制作，1998 年在 DOS 平台上发布）正是披着古典文学外衣的不折不扣的成人游戏。然而在台湾市场，这一类别并没有随之发展壮大，如今当地整个文字游戏的市场依然相当狭小和低迷，每年参展的相关同人制作组数量也是寥寥无几，受众的主力消费依赖于未来数位这样的代理公司引进日本游戏而建立。不过在原创方面，台湾 Galgame“业界”并非毫无建树，其中最具代表性的两家制作团队，便是热衷敏



▲白鸟第三版人设旧图，相比正式版更多了几分乡下姑娘的乡土气息。



▲主要角色第二版人设旧图，此时人设画风和上色风格还残留有09版demo的一些特征。



感历史题材的 Erotes Studio 和商业化愈演愈烈的 Narrator。前者因为选材问题限制了更广泛的受众群，也很难打开大陆市场；后者通过积极转型商业化、甚至通过与政府合作展开项目的方式逐步占领本地市场份额。然而，就整个台湾来说，本土原创 Galgame 的发展依然呈现出某种停滞甚至是萎缩的情况。

再看大陆这边。以 2000 年由水雨月冰璃只身一人建立蓝天使制作组为发端，经历了 ss-square、星月夜鸣（SkygoGame）等团体的昙花一现，到在现今所说的“三大家”Hollowings、落叶岛、SP-time 稳定出产作品的格局雏形下，大大小小的制作组也如雨后春笋一般纷纷冒头。中文原创游戏、十分钟短篇游戏大赛、『同人游戏祭』等在作为平台搭建的努力过程中，一些优秀的制作组（人）也借机展现在我们面前（如幻爵工作室、洋红工房、建英社）。然而，整个受众群依然狭小的现实，使得曾一度在 2011 年展现出来的“中文 Galgame 创作春天”迅速转入寒冬。时至今日，销量严重低于预期的严峻现实，商业化的杳无希冀，即便是面对今年原创 Galgame 的“井喷”局面，不少制作人也依旧抱持观望态度。截至目前，除了先行人 Hollowings 和前段时间宣布公司化的净土工作室两家以正式的商业化形式开展 Galgame 业务外，依然没有制作者敢于真正踏足这块险境。环境缺少足够的开拓人，受众整合扩大的缺失，反过来限制了开发者的积极性，而这又有可能导致作品量与质的衰退，有效需求的二次固化，构成了足已陷入恶性循环的条件链。

同人还是商业，通往未来的道路

两个看似“水火不容”的方向摆在了无数个制作者面前——或者说，至少是在脑海中展开着想象的斗争。是继续维持自娱自乐的同人游戏制作状态，还是冒险去实践职业化、也就是商业化的方向？

问题的关键依然在于，目前还没有看到一个良性循环的商业模式在现实中出现。与现今 ACG 圈普遍流行的“投资—估值—融资—再估值—再融资”而没有形成“投入—产出”完整



模式链的情况不同，中文 Galgame 依然维持着“制作—贩售—变现—再制作”的传统形式。然而向上与向下容量的双重缺乏，并不能对整个圈子的扩大产生多少实质上的推动。制作圈依然存在着相对割裂的状态，并没有实现有效的资源整合——而对于前期扩大容量来说，这是一个非常重要的工作。

尤其是近两年来，在资本的吹动下，二次元业界激荡起了一阵阵泡沫热潮，那些看似能够快速变现的项目如雨后春笋一般疯狂生起，但生存周期往往却十分短暂。然而大风过后，又能为我们剩下什么呢？飘扬上天的风猪何时坠落？我们不得而知。对于同人游戏制作来说，例如萌系手游泡沫的堆积所导致的直接影响便是推高了画师市场的成本。即便以市场经济下的职人收入角度来看是相当合理的定价，但对于仍处于发展幼苗期的同人游戏创作来说，依旧是不能承受之重。而在资本冲击所导致的两极分化的现实下，更有可能导向的结果是使得原创力量萎靡不前，甚至走向不可避免的大幅度衰落。

然而，这并非问题的根本，也非问题的全部。如果真的是想将原创 Galgame 的制作圈向着更为广大的方向推进，吸引更多专业人才进入这个领域，从上游到下游，从资本圈到制作圈、平台方、受众群，多方如何以一个适当的形式产生合力，从而化合出真正意义上的“作品”，扩大整个圈子，展现出更多可能性的话，在这一过程中就需要我们学习去冷静审视需要面对的各种问题。而这是相当重要的，是需要身在不同领域、环节的大家一起共同去做的集体工作。

结语：曙光初现

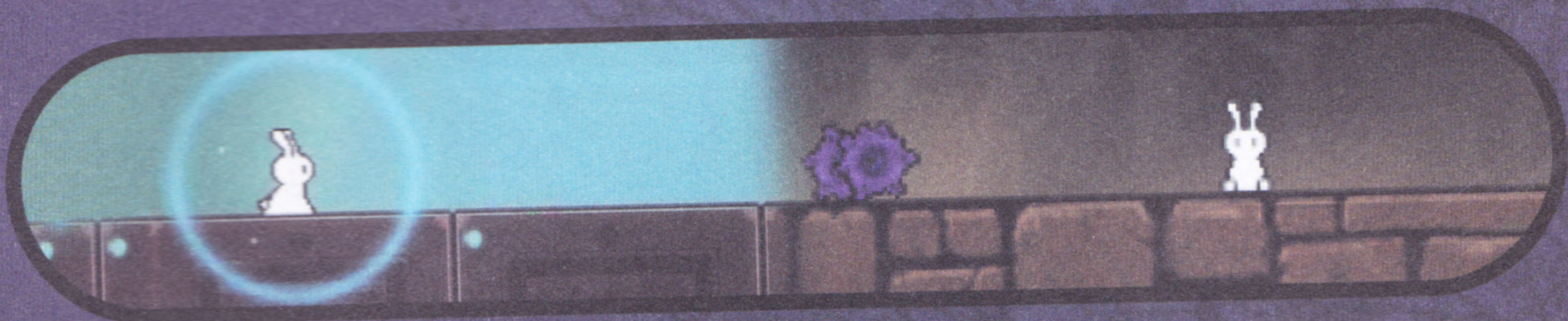


在整个 CP18 两天历程中，以琴语 GR 为代表，中文 Galgame 的销量方面相比预估普遍有了明显提升。这在很大程度上或许依赖于“中文 AVG 专区”所带来的集群效应，但确实能够直观感受到这个领域的实际购买力，以及背后等待挖掘的潜在市场。前段时间于 PS4/PSV 平台发售的角川系 Galgame『方根书简』在日本“爆死”，双版本日本国内首周发售量只有约 8900 份。但据角川游戏公布的消息称，此次『方根书简』首周亚洲总销量已经突破 5 万份（包含日本）。结合本次同步发售官方中文版，可以想来消费贡献相当部分来自中文圈。这或许并不能说明什么普遍现象规律，但至少从这个例子中，我们可以欣慰地看到：在自己生活的这片土地上，Galgame 的萌芽绝没有被掐断，它或许缺少足够的契机，但一直有待更进一步的茁壮成长。——如果将目光放得更长远来看，国内原创 ACGN 的发展也离不开足够沉淀下来的优秀内容，这就需要各个不同领域的充分协作，共同把蛋糕做大。对于 Galgame 来说，如何结合实际环境将自身的品质打造得更为专业化，甚至于进化为一种崭新的娱乐形式，还有待我们的制作人充分思考和探索。而此次琴语 GR 所采用的制作思路与模式，或许就将成为未来一个值得尝试的运作方向吧。

路还在前方，希望等待着人们去创造。

改变世界的不是评论家，而是现实实践着的行动者。▲

泡泡兔



这是一款由蓝天使制作组制作的精致的射击小游戏，玩家可以操纵一只会喷泡泡的小兔子在各种场景中冒险，

兔子的泡泡具有杀伤力和多种类型，比如冰泡泡，火焰泡泡，跟踪泡泡等，通过拾取道具来获得这些泡泡

游戏流程很简单，在一定时间里杀死BOSS就能过关，关卡总数为20关，通过20关后会解锁困难模式

藏在杯中的BOSS

灵活运用水浇灭BOSS

不断涌现的小怪

会躲子弹的BOSS

外星飞艇一样的BOSS

旋转挡板特殊地形

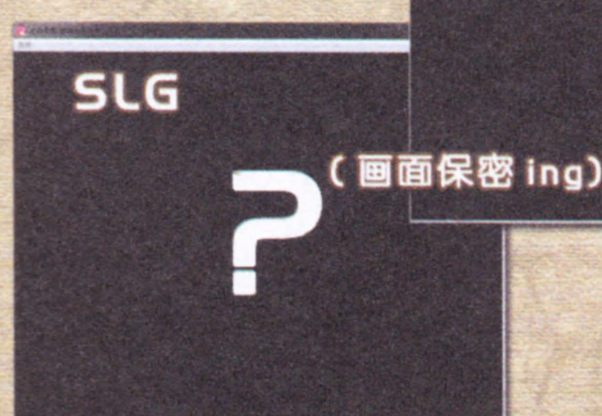
更多精彩内容期待你的体验！

由玩家来决定角色未来的方向！



华丽而精美的 AVG 元素！
跌宕起伏的剧情内容
及许多的丰富的游戏 CG 和
隐藏要素等着你的探索

丰富的战略选择！
获胜不仅仅是只有一种方法！
也许看上去敌人是难以战胜的
但是你的精灵会帮助你！
绞尽脑汁的去战斗吧！



?



独具特色的转职及进阶系统!!每个角色都有对立的两个职业可以选择转职并在后期进行进阶根据其对立的不同角色的性格表现也会发生变化，每一个角色既可以成为温柔的天使，也可以成为暴戾的恶魔！

转职及进阶系统
绝赞亮相！

初心者





佑福祭祀





???



战争修女





???



当角色进一步进阶之后
其特性可以进一步提升
帮助您在战场上更加的
耀眼！

Propaganda/Poster by 折翼工作室

二次元狂热官方旗舰店

周边天天特价·新品来哒



北方栖姬得意装备 〖地狱猫〗〖深海猫〗沙包开发成功



深海舰装备上市热卖，痛击咸鱼提督

欧拉欧拉~







省 1.8元

价　格：~~36 元~~
狂热价：34.2 元

风动一夏，扇子传奇

〖东方款〗





省 6元

价　格：~~16 元~~
狂热价：10 元

〖大和款〗





省 1.5元

价　格：~~15 元~~
狂热价：13.5 元

〖岛风款〗



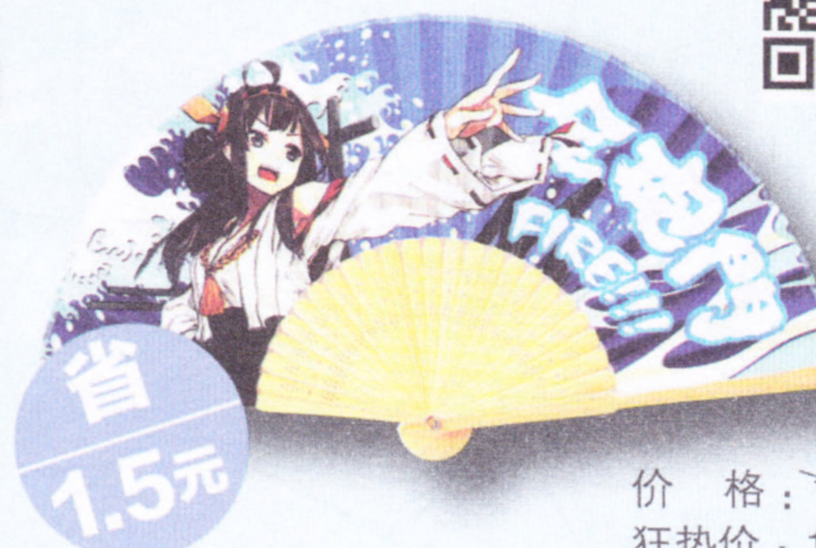


省 1.5元

价　格：~~15 元~~
狂热价：13.5 元

〖金刚款〗





省 1.5元

价　格：~~15 元~~
狂热价：13.5 元



省 1.5元



价　格：~~15 元~~
狂热价：13.5 元

〖长门 & 陆奥款〗



省 1.5元



价　格：~~15 元~~
狂热价：13.5 元

〖赫斯提亚款〗

* 所有二维码均用手机淘宝 APP 扫码

二次元狂热 TWO DIMENSIONS MANIA 92

微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：jedi11ao@163.com

封底故事
『听说画砸了……』







2DM

光盘 定价 25 非卖品